3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！





THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.97
专题企划
徘徊在十字路口
——走进迷宫
快
专递
携带版
生物编辑器
高编蝠侠
攻略
透解
口袋妖怪 白金
珠DS
梦骑士
球大战 原力释放
毁灭世界被引导的意志

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



256页全彩专辑＋系列精选音乐CD

超级机器人大战 珍藏事典

《超级机器人大战》全系列珍藏事典，在书中您不但可以看到本系列游戏的发展史，角色机体全面解析，制作团队介绍及花絮，机战特技、道具溯源考据，更有历代机战小百科豆知识&小秘密、机战趣味角色&机体排行榜+精彩点评、机战占卜/心理测试、搞笑四格、精选插画、机战周边大盘点等精彩内容，是所有《机战》FANS必备之物。



10月中旬　全国上市

136页全彩专辑＋恶魔城全系列音乐CD

恶魔城 千年的咏叹调

本书收录了从FC时代的《恶魔城》到最新DS作《被掠夺的刻印》在内多达数十部作品的详细资料和绝秘访谈，此外还有世界观解读、吸血鬼的历史、武器出处考据、著名恶魔词典、同人游戏综述、罕见美图等不容错过的珍贵内容在等着大家。DVD-ROM中将涵括官方已出品的全27张专辑上千首天籁旋律的MP3版本，极具收藏价值。



10月下旬　全国上市

Tot.18

最动漫

卷首特辑《四分之一世纪的火与歌》带你一同迎接《超时空要塞 边境》的完结；特别企划《为了忘却的纪念》带你一同回想GONZO曾经的辉煌。DVD第一时间收录《幸运星OVA》，豪华版赠品更是丰富：《幸运星OVA》可爱磁贴、《噬魂师》圣剑纸模、《反叛的鲁鲁修R2》超大贴纸。除此之外，原标准版CD改为CD-ROM，更多内容更多惊喜，你一定不能错过！



已上市，各地报刊亭销售中

第19辑

游小说

《心跳回忆 启程之诗》，纯情派校园恋歌代表作；《生化危机 逃出生天》，小人物在浣熊市的惊险逃亡；《不可饶恕》，令人震撼的真相终于揭晓；《光环 奥星的幽灵》&《格兰蒂亚》，两大官方小说继续连载。本期将会继续赠送CD-ROM，收录《勇者斗恶龙Ⅷ》剧情小说，并会将游戏壁纸、精选音乐、MV等更多精彩带给您！



已上市，各地报刊亭销售中

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2008年10月27日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第99辑上公布，敬请关注。





本次活动赞助厂商及网站

WiiOh.com 威奥数码娱乐 威奥数码娱乐综合网站



黑角电子有限公司

GBalpha GBalpha（中国）有限公司

ezflash EZflash小组



龙漫电玩

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注

攻略透解

毁灭世界 被引导的意志

最速攻略



剧情流程详细介绍
角色最强装备获得方法率先披露

P78

攻略透解

P96

系统详细解析
剧情流程攻略

原创剧情引人入胜
华丽战斗欲罢不能



星球大战 原力释放

上手门槛高没关系，
本攻略将解开你的疑惑

攻略透解

噩梦骑士



P66

系统详述
详细剧情攻略

攻略透解

系统详解、一周目的详尽流程
通关后事件、隐藏事件、新奥精灵收集……



P105

口袋妖怪 白金

新的口袋妖怪收集之旅，现已展开！

写在前面

“爱”和“喜欢”到底有什么不同？也许没有人可以一下子将它们的区别用精准的语言表达出来。比如我们向心仪的对象表白的时候，一般只会说“我喜欢你”，而不是“我爱你”。“喜欢”为什么比“爱”更容易说出口呢？

我想，“爱”和“喜欢”最大的区别就在于一种责任感吧。如果你只是喜欢一样东西，喜欢一件事物，你无需要对它负责，也无需要惧怕什么后果。即使失去了它，你也只是会觉得惋惜而不是悲痛。如果你只是喜欢某款游戏，你不用疯狂地追求100%完成度，不用买回几千元的限定版，也不用在论坛上和辱骂它的人辩解得脸红耳赤。如果你只是喜欢一份工作，你不用为它投入一切的时间、精力，更不用为它牺牲自己的利益。而如果你说，你爱它们，你心里就会暗示自己必须去这样做。你必须去包容你爱的事物，必须去为它们奋斗，必须把它们当作与自己生命同等重要的东西来看待。

当我们向恋人告白的时候，我们惧怕被对方拒绝，惧怕自己的失态。所以只能试探性地说：“我喜欢你。”目的在于收到好人卡之后，也能在心理暗示——“只是喜欢而已”，然后故作轻松地逃脱窘境。

你爱她（他）么？还是只是喜欢而已呢？

宇轩



本辑责编：王宇平　美术总监：吴松

掌机王SP目录





健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION



本栏目部分新闻资料由levelup.cn网站友情提供



掀起掌机RPG风暴，Level-5新作发布会召开

以《勇者斗恶龙Ⅷ》以及《暗黑编年史》等高素质RPG而闻名的日本游戏开发商Level-5于2008年9月26日在东京召开了新作发布会“LEVEL5 VISION 2008”，今年的新作发布会与往年的不同意义则在于，这次不仅仅是Level-5一年一度集中公布令玩家期待的新作的日子，同时也是这间成立于1998年的游戏开发公司的“十周年纪念派对”。

Level-5对于本次新作发布会给出的口号是“游戏的革命，从此开始”，而事实上在本次“LEVEL5 VISION 2008”正式开始的数天前，Level-5的官方网站上就已经放出了“要给游戏革命”的豪言以及神秘的倒计时，而当倒计时归零的时候这家曾经给我们带来过许多优秀游戏的厂商也并没有让满怀期待的玩家们失望。本次2008年的新作发布会上，Level-5一口气公布了10款新作以及新计划，其中不仅包括超人气游戏“《雷顿教授》系列”和“《雷电十一人》系列”的续作，还有三款Level-5精心打造的“十周年纪念RPG”。



《雷顿教授》系列			《雷电十一人》系列		
雷顿教授与最后的时间旅行	NDS	2008年11月27日	《雷电十一人》TV动画版		
雷顿教授 手机版	手机	2008年10月	雷电十一人2 威胁的侵略者	NDS	2009年
雷顿教授与死镜之馆	手机	2008年10月28日	雷电十一人 破坏	机种未定	2009年
ATAMANIA系列			**Level-5十周年纪念RPG**		
多湖辉的头脑体操	NDS	2009年春	二之国	NDS	2009年
斯隆与马克贝尔的谜之物语	NDS	2009年	纸盒战机	PSP	2009年
			死神在背后	PSP	2009年

异世界的魔法冒险，《二之国》



“Level-5十周年纪念RPG”计划中的其中之一。据官方透露，《二之国》（二ノ国）是一款以“人与人的心之连接”为主题的幻想RPG作品，游戏讲述的是主人公进入到与现实世界有着微妙共同点的异世界“二之国”冒险的故事。此外，游戏将同捆一本名为“魔法专家”的书籍，本书将作为游戏中魔法使修行的“魔法指南书”来使用，记载有魔法的咒文、除魔的纹章以及秘药的配方等情报，玩家在游戏过程中的很多地方都需要这本魔法书的帮助。

除去游戏本身的内容外，本作给玩家的



另一个惊喜则是在游戏画面方面。从本作目前公布的游戏画面来看，具有很强的“宫崎骏风格”，这正是因为Level-5在本作中将与日本著名的动画制作工作室吉卜力（STUDIO GHIBLI）（代表作《天空之城》、《魔女宅急便》、《千与千寻的神隐》等）合作。据悉，游戏中的动画将全部交给吉卜力工作室制作。

据官方表示，本作的主要制作工作将交给Level-5的创立者兼社长日野晃博担当，有这位曾经开发过《勇者斗恶龙Ⅷ》以及“《雷顿教授》系列”等名作的著名制作人担当主要开发工作，相信游戏的素质已经有了保证。而除去请来吉卜力工作室制作动画以外，Level-5还请来了音乐大师久石让来担任游戏的音乐制作工作。有了这些人的加入，本作的制作阵容称之为“华丽”并不过分。

Level-5表示，《二之国 另一个世界》将于2009年发售，而且稍后还会公布家用机版本。



组装自己的机器人作战，《纸盒战机》

“Level-5十周年纪念RPG”计划中的PSP原创作品之一。官方透露出的消息显示，《纸箱战机》（ダンボール战机）是一款描写少年主人公们使用自己组装的小型战斗机器人LBX进行战斗的RPG作品，游戏将主要为玩家带来“制作的乐趣”和“战斗的乐趣”。游戏中，不仅主人公等人手中的机器人LBX是由纸箱制作而成，机器人们的作战场地也是由纸箱制作而成，因此游戏取名为《纸箱战机》看来是再合适不过了。据悉，游戏中育成要素将占有很大比重，LBX能够在商店中购买，玩家还可以购买各种零件对其进行改装。







本作的监督及企划依旧由Level-5社长日野晃博担当。

心灵恐怖RPG，《死神在背后》

“Level-5十周年纪念RPG”计划中的最后一部作品，是Level-5之前鲜有尝试的惊悚题材RPG。就目前公布的消息我们得知，《死神在背后》（うしろ）故事的主人公是外号“背后”的宇成灵一郎，他是一个能够察觉生命即将走到尽头之人的死神族使者。玩家将扮





演他并利用他的超能力附身在生命即将走到尽头的人身上，体验许多不为人知的事情并帮这些人实现一些他们无法实现的愿望。此外，玩家还要不时与由人类的恶意变化成的怪物战斗并拯救其灵魂。

据悉，游戏中将存在两个模式，其一是“死神模式”，也就是操作通常状态下的死神宇城灵一郎，该模式中可以听取人们的自言自语以及内心独白；另一个模式“凭依模式”，也就是附身在某人的身体上，从而了解到只能通过此人的视点才能明了的真相。



头脑的锻炼，“ATAMANIA系列”

“ATAMANIA系列”是本次Level-5在今年的新作发布会上新公布的一个系列游戏，目前此系列的作品有两款，分别是《多湖辉的头脑体操》（多湖辉の头の体操）和《斯隆与马克贝尔的谜之物语》（スローンとマクヘールの谜の物语），两款作品登陆的平台皆为NDS。

据悉，《多湖辉的头脑体操》是一款由担任“《雷顿教授》系列”谜题创作的多湖辉教授出题制作的NDS益智解谜新作，游戏将由4集组成，收录约1500个益智谜题。首部作品《多湖辉的头脑体操 第一集 解谜世界一周旅行》将于2009年春季发售，售价为2980日元。而同为“ATAMANIA系列”的另一款作品《斯隆与马克贝尔的谜之物语》则是一款水平思考推理游戏，其中的问题均精选自由保罗·斯隆与迪斯·马克贝尔共著的欧美人气书籍《保罗·斯隆的海龟汤》。在这款游戏中，玩家需要通过阅读问题并回答各种提问来获得正确答案。比如：“一位男子进入餐厅并点了一份海龟汤，吃了一口以后他便立即飞奔出餐厅投崖自尽。这是为什么？”玩家要在之后给出的“味道”、“温度”、“价格”等选项中选择答案，触发谜题继续发展。官方表示，本作预定于2009年发售。





软件 SOFTWARE

和田洋一：《勇者斗恶龙IX》将于2009年初发售

备受玩家关注的NDS平台日本国民级RPG“《勇者斗恶龙》系列”的最新作《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》在沉寂了一段时间后，近日终于又有了新消息，而且还是玩家们最为关注的发售日的消息。

近日，据日本时事通信报道，Square Enix社长和田洋一日前在接受媒体采访时表示，《勇者斗恶龙IX 星空的守护者》目前正在紧张的制作中，并且游戏将会在2009年





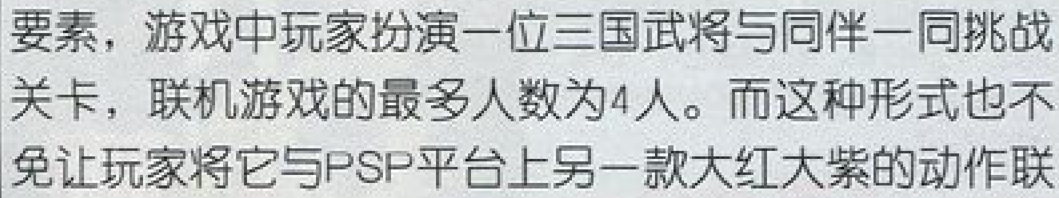
初与NDS玩家见面。



《勇者斗恶龙IX 星空的守护者》不仅是首款于掌机平台首发的系列正统续作，也将是首款对应多人联机游戏的系列作品。游戏将依旧由担任了《勇者斗恶龙Ⅷ》开发工作的Level-5进行制作，而且本作从制作人到开发人员全部是《勇者斗恶龙Ⅷ》的原班人马。此外，通过NDS Wi-Fi通信机能，本作支持4人联机游戏，共同挑战游戏中的强大敌人。

软件 SOFTWARE

全新形态，《真·三国无双 联合突袭》登陆PSP



日前，光荣正式对外宣布，旗下超人气动作游戏“《真·三国无双》系列”的全新作品——《真·三国无双 联合突袭》（真·三国无双 MULTI RAID）将登陆PSP，并将于2008年冬季发售。

据官方透露，本作最大的特点就是在继承系列游戏系统的基础上大大强化联机要素，游戏中玩家扮演一位三国武将与同伴一同挑战关卡，联机游戏的最多人数为4人。而这种形式也不免让玩家将它与PSP平台上另一款大红大紫的动作联机游戏《怪物猎人》联系起来。



此外，本作的另一看点是全新的“真·无双觉醒”系统，游戏中当满足一定条件时武将可以变身为充满斗气的鬼神姿态，变身后武将可以使用超级跳跃、瞬移等特殊动作。官方表示，《真·三国无双 联合突袭》还将搭载武器自定义系统，通过压制据点等获得的武器素材，玩家可以用素材在锻冶屋为武将合成强力武器（分为主武器和副武器），另外游戏中还有增加武将动作以及提高武器能力的道具登场。



新闻短讯

摄像头、播放音乐，NDS新型号年内发售？

在今年的美国E3展之前，日本方面就已经有任天堂计划推出新版NDS的传言，但任天堂官方曾一度出面对此做出澄清，坦言目前并没有计划对NDS进行改良，之后关于新版NDS的传言也就逐渐淡出了人们的视线。不过就在日前，在这个任天堂2008年秋季发布会即将到来的当口，新版NDS的传言因为一份报道又再度成为了各大媒体的头条。2008年9月28日，日本著名的财经综合新闻站日经NET透露，任天堂方面有计划在2008年内就将新型NDS推向市场，并且表示新款NDS将标配摄像头以及具有音乐播放功能，售价在2万日元以内。

有了如此权威媒体的报道，相信新版NDS的推出已经是箭在弦上。当大家拿到本辑《掌机王SP》的时候，任天堂2008秋季发布会已经结束，而有没有新版NDS的发表、其详细规格又如何，相信此时大家都已经得到了答案。

经典重生，《龙士传说 无限》移植PSP

日前，酷爱推出“加强版”的光荣正式公布了PSP角色扮演游戏《龙士传说 无限 加强版》（Zill O'll ～infinite plus～），本作预定于2008年12月25日发售，售价为5040日元。

本次PSP平台的《龙士传说 无限 加强版》是2005年6月发售的PS2游戏《龙士传说 无限》（1999年PS原作的重制版）的追加新要素移植版。“《龙士传说》系列”以故事性结合高自由度的“自由剧本系统”为最大特征，并采用通过魂的成长衍生能力的“灵魂系统”以及越快击倒敌人获得经验值越高、获得道具越好的独特战斗系统，一度被玩家奉为光荣RPG阵容中的经典之作。

PSP版将会在PS2版的基础上新增两位新角色，并收录围绕他们所展开的故事情节以及结局，此外PS2版中无法加入的一些同伴本作中也可以正式加入。

掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKINIG

PSP主机销量依然低迷，由于3000型即将问世，日本的零售店纷纷以低廉的价格抛售2000型的存货，却依然没有挽回PSP主机的颓势，这和几个月前PSP稳坐主机榜冠军时的春风得意形成了鲜明的对比。现在NDS的新版本也已经公布，不知道今后几个月会对NDSL的销售产生如何的影响呢？软件方面，《口袋妖怪 白金》首周（准确来说是两天）就有着近百万的销量，由于供货一直不是很多，所以基本上都是出货多少卖掉多少，累计销量要超过200万应该是没有悬念的事情。

软件销量（日本）

2008年9月8日～2008年9月14日



NEW

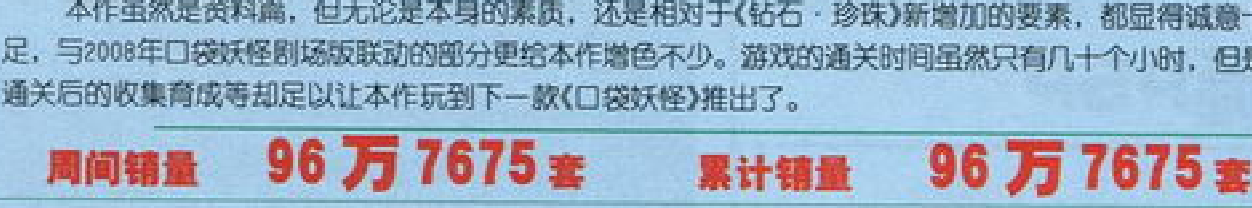
口袋妖怪 白金

ポケットモンスター プラチナ

■Nintendo ■RPG ■2008年9月13日发售 ■4800日元



本作虽然是资料篇，但无论是本身的素质，还是相对于《钻石·珍珠》新增加的要素，都显得诚意十足，与2008年口袋妖怪剧场版联动的部分更给本作增色不少。游戏的通关时间虽然只有几十个小时，但是通关后的收集育成等却足以让本作玩到下一款《口袋妖怪》推出了。



周间销量 96万7675套　累计销量 96万7675套



排名	游戏名	资料	周间销量	累计销量	机种
2 NEW	猜谜学园DS クイズマジックアカデミーDS	■Konami ■ETC ■2008年9月12日发售 ■5250日元	10万3632套	10万3632套	NDS
3 ↓	节奏天国 金 リズム天国ゴールド	■Nintendo ■MUG ■2008年7月31日发售 ■3800日元	3万8811套	71万358套	NDS
4 ↑	大合奏 兄弟乐队DX 大合奏！バンドブラザーズDX	■Nintendo ■MUG ■2008年6月26日发售 ■4800日元	1万3320套	32万7900套	NDS



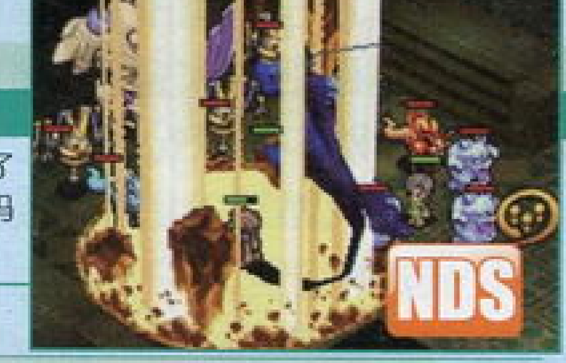


NEW

蓝龙PLUS

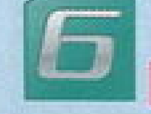
ブルードラゴン プラス

■AQ Interactive ■RPG ■2008年9月4日发售 ■5980日元



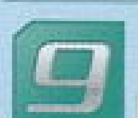
本作剧情紧接一代，讲述了世界恢复成古代人建立的分割局面之后的故事。游戏类型从RPG改成了即时战略，而大地图上则采用回合制来进行。游戏全程使用触控笔进行操作，系统与玩法和《圣剑传说 玛娜英雄》相关似，前作中主角们独有的影子在本作中成了普遍化的能力。

周间销量 9446套　累计销量 3万4942套











排名	游戏名	资料	周间销量	累计销量	机种
6 ↓	火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑 ファイアーエムブレム 新·暗黑龙と光の剑	■Nintendo ■S·RPG ■2008年8月7日发售 ■4800日元	9375套	22万9177套	NDS
7 ↓	勇者斗恶龙V 天空的新娘 ドラゴンクエストV 天空の花嫁	■Square Enix ■RPG ■2008年7月17日发售 ■5490日元	8821套	114万199套	NDS
8 ↓	梦幻之星 携带版 ファンタシースターポータブル	■SEGA ■A·RPG ■2008年7月31日发售 ■5040日元	8638套	59万4517套	PSP
9 ↓	太鼓之达人DS 7岛大冒险 めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险	■NBGI ■MUG ■2008年4月24日发售 ■5040日元	8299套	33万5772套	NDS
10 ↓	雷电十一人 イナズマイレブン	■Level-5 ■RPG ■2008年8月22日发售 ■4800日元	8160套	8万7604套	NDS



硬件销量（日本）

2008年9月8日～2008年9月14日

机种	周间销量	2008年销量	累计销量
NDSL	6万3125台	225万7105台	1691万3371台（2336万2577台）
PSP	2万6040台	257万1762台	1010万7075台

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）



软件销量(美国) 2008年9月7日～2008年9月13日

PSP部分

排名	游戏名	厂商 / 英文名	类型 / 发售日	周间销量	累计销量
1	达斯特	SCEA / Daxter	ACT / 2006年3月14日	2万3232套	199万5027套
2	麦登橄榄球09	EA Sports / Madden NFL 09	SPG / 2008年8月12日	1万5338套	21万1379套
3	战神 奥林匹斯之链	SCEA / God of War:Chains of Olympus	ACT / 2008年3月4日	1万2489套	83万2000套
4	横行霸道 罪都故事	Rockstar Games / Grand Theft Auto:Vice City Stories	ACT / 2006年10月31日	9446套	121万3271套
5	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games / Grand Theft Auto:Liberty City Stories	ACT / 2005年10月24日	6856套	230万1291套
6	湾岸 午夜俱乐部3	Rockstar Games / Midnight Club 3:Dub Edition	RAC / 2005年6月27日	6056套	131万3906套
7	瑞奇与叮当5	SCEA / Ratchet & Clank: Size Matters	ACT / 2007年2月13日	4814套	57万4656套
8	秘密特工叮当	SCEA / Secret Agent Clank	ACT / 2008年6月17日	4475套	8万633套
9	危机之源 最终幻想VII	Square Enix / Crisis Core: Final Fantasy VII	A·RPG / 2008年3月26日	3898套	58万876套
10	索尼克 竞争者2	SEGA / Sonic Rivals 2	ACT / 2007年11月13日	3659套	28万6807套

NDS部分

排名	游戏名	厂商 / 英文名	类型 / 发售日	周间销量	累计销量
1	孢子 生物编辑器	EA Games / Spore Creatures	SLG / 2008年9月7日发售	3万8845套	3万8845套
2	新超级马里奥兄弟	Nintendo / New Super Mario Bros	ACT / 2006年5月15日	2万8623套	490万1154套
3	口袋妖怪 钻石·珍珠	Nintendo / Pokemon Diamond/Pearl	RPG / 2007年4月22日	2万8306套	559万4752套
4	任天狗	Nintendo / Nintendogs	ETC / 2005年8月23日	2万6437套	751万24套
5	马里奥赛车DS	Nintendo / Mario Kart DS	RAC / 2005年11月15日	2万5494套	408万682套
6	吉他英雄 巡演	Activision / Guitar Hero: On Tour	MUG / 2008年6月22日	2万2851套	86万3360套
7	牧场物语 与你共建小岛	Natsume / Harvest Moon: Island of Happiness	SLG / 2008年8月26日	2万691套	8万8504套
8	神秘事件档案 百万遗产	Nintendo / Mystery Case Files: MillionHeir	AVG / 2008年9月8日	1万8457套	1万8457套
9	进一步成人脑力锻炼	Nintendo / More Brain Training from Dr Kawashima	ETC / 2007年8月22日	1万5555套	248万7452套
10	马里奥与索尼克 北京奥运会	SEGA / Mario & Sonic at the Olympic Games	SPG / 2008年1月22日	1万5481套	95万8918套

2005年日本掌机游戏销量TOP10

这次我们来回顾过去，看一下2005年日本掌机游戏的销售情况吧。其中由任天堂发行的游戏在前10位中就占了8位，另外当时还有两款GBA游戏打入了销量榜TOP10。至于PSP方面，2005年销量最高的游戏为《大众高尔夫 携带版》，销量26万8173套，在掌机游戏销量方面排名年度第18位。

排名	机种	游戏名	厂商	发售日	年度销量
第1位	NDS	欢迎来到动物之森	Nintendo	2005年11月23日	116万9757套
第2位	NDS	成人脑力锻炼DS	Nintendo	2005年5月19日	101万1341套
第3位	NDS	任天狗	Nintendo	2005年4月21日	96万5665套
第4位	NDS	轻松头脑教室	Nintendo	2005年6月30日	87万5371套
第5位	NDS	宠物蛋的小店	NBGI	2005年9月15日	77万391套
第6位	NDS	马里奥赛车DS	Nintendo	2005年12月8日	66万9575套
第7位	GBA	甲虫王者 通往冠军之路	SEGA	2005年6月23日	62万9902套
第8位	NDS	口袋妖怪不可思议迷宫 青之救助队	Nintendo	2005年11月17日	52万1380套
第9位	GBA	口袋妖怪不可思议迷宫 赤之救助队	Nintendo	2005年11月17日	51万7484套
第10位	NDS	瓦里奥制造 摸摸乐	Nintendo	2004年12月2日	50万5254套



Lancer 专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

枯萎技术

前段时间给《游戏·人》写了一篇游戏产业史的文章，翻查资料时偶然发现了“枯萎技术”这么个新名词，这是GB之父横井军平留下的伟大理论，被岩田聪奉为经典，据说这才是照耀任天堂前进的灯塔。只有“枯萎”的技术才能获得成功，仔细想想的确与任天堂的兴衰起伏完全吻合。

所谓“枯萎技术”是与索尼和微软追求的尖端技术相对应的一个概念，通俗点说就是过时的技术，任天堂的理念是通过不同的思考角度（横井称之为“水平思考”）让“枯萎”的技术重新焕发生机。NGC与Xbox和PS2比拼性能，所以落个惨败，同样试图用技术打压对手的SFC和N64也输掉了半壁江山，而FC、GB、GBA、NDS、Wii用的都是“枯萎”的技术，所以大获成功。横井军平用他的枯萎技术理念在其任职于任天堂的大半生里屡建奇功，最后却因为尝试了一把新潮，妙想天开地设计了可立体成像的Virtual Boy，最终落得个晚节不保，让人唏嘘感叹。

岩田聪是横井军平的坚决追随者，在他把枯萎理论发扬光大的同时，更注重“水平思考”，这么一思考就用NDS和Wii把游戏产业带到了一条新的道路，让整个游戏业界也集体枯萎了起来。

过去几十年来，任天堂的盈利率一直位居业界前茅，秘诀就在于它总是能把廉价的技术卖出好价钱，在“游戏性”这么个明晃晃的招牌下兜售它的枯萎技术——在游戏产业里“游戏性”这三个字就像“摇钱树”一样，是一个很招开发商们喜欢的名词，因为玩家可以为了这三个字心甘情愿地掏腰包，就算他们明知道蕴含于其中的暴利。于是任天堂就像同属暴利行业的高档化妆品企业一样，让用户一边顶礼膜拜，一边迫不及待地将白花花的银子双手奉上。

早在PS2刚上市时，山内溥在《商业周刊》中说：“无数公司将会灭亡，但任天堂将活到最后。”山内溥斥责那些系统软件公司和消费电子公司都是游戏产业的门外汉，这当然也是有其道理的。任天堂一直不愿意走画面进化的道路，因为这是一条让利润率不断收缩的死胡同，“游戏性”才是维持暴利的关键。游戏分为两种，一种是跟着画面的进化而进化，这是索尼与微软争得头破血流的地方，被称为红海；还有一种是与画面无关，这是任天堂的天下，谓之曰“蓝海”。

日本的游戏市场喜欢搞一刀切，以前是索尼的天下，大家就都在画面上争当先锋，现在是任天堂的天下，大家就一股脑儿地抛弃了画面，跟着任天堂一起“枯萎”，整个日本业界画面进化的脚步戛然而止。TGS2008的参展名单中，满眼都是Wii和NDS的游戏，在一个没有任天堂的展会中，任家的游戏统治了天下，那些走画面路线的游戏屈指可数，走在TGS的会场中也许会有种一夜回到解放前的感觉。

笔者并不反对枯萎，本人的PSP就长期扮演着街机模拟器的角色，对于某些游戏来说，画面进化毫无意义。但一刀切更不足取。没有画面进化就不可能诞生《MGS4》、《GTA4》、《COD4》这些堪称伟大的游戏，欧美市场的成熟表现在尖端技术与枯萎技术共存且共同繁荣，次世代游戏平均售价提高10美元差不多可以弥补开发成本的提升，销量过千万的《GTA4》和《COD4》因而增收一亿美元。无论画面进化到何种程度，只要销量达到一定的级别，成本的提升对于盈利率的影响完全可以忽略。



口碑

Darkbaby 专栏



游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

最近一段时期，任天堂在日本本土掀起了连续而猛烈的NDS软件攻势，在以《口袋妖怪白金》和《勇者斗恶龙V 天空的新娘》为代表的大作群推动下逐渐扭转了春夏时期的颓势，重新占据了市场的主动权。笔者对于目前的市场状况早有所预见，但是对于近期部分携带游戏的异常销售状况却始料未及，其中《旋律天国 金》的绝赞热卖更是完全超出预测。该游戏仅一个多月时间实际销量便突破了80万套，最终突破百万大关几成定局，这对于一款颇有难度的音乐节拍类游戏来说不輙算是难得的商业成功。

任天堂前社长山内溥在1997年Nintendo Space World游戏展的基调演讲中，将游戏畅销的根源归结为“口碑”，他认为真正优秀的游戏可以通过玩家自发性的口耳相传获得推广，从而把宣传效果达到最大化。当然，根据山内氏理论进行反推，劣质游戏同样也会因为口耳相传而遭遇无情唾弃。有人曾把任天堂热衷于制作低年龄向游戏的动机归结于市场宣传的便利性。平心而论，中小学生确实是最容易制造口碑的社会群体，有趣的游戏很容易通过口耳相传产生惊人的滚雪球效应，从而不断促进商品的销售，初代《口袋妖怪》的销售神话便因此而诞生。任天堂经营商法的“投机取巧”确实令许多商业竞争对手为之羡妒，但是其惊人游戏销量完全都是建立在许多年来积累的良好口碑基础之上，品质的优劣完全左右了市场。

当然，并非所有的优秀游戏都能够被市场所认可，有些游戏虽然总体素质颇高，但如果在诸如难度、剧情或画面等某一方面存在着明显瑕疵，并因此而形成不良口碑的话，会造成严重的销售滞塞现象。日本游戏批评家藤本直人曾经把N64版《塞尔达传说 梅祖拉的假面》视为该系列盛衰的分水岭。《梅祖拉的假面》在不同的玩家群拥有着截然相反的评价，若干CORE USER把该作力捧为全系列最高杰作，而数量更多的普通玩家则对其超高难度大加抱怨，因而对该系列后续作品的销售造成了不良影响。消费者当然不愿意轻易去尝试一款自己可能无法顺利通关的游戏，哪怕这是一款足够伟大的作品！

即便是任天堂，也无法摆脱口碑决定销量的市场法则约束。NGC的失败很大原因在于当时任天堂急于求成而忽视了游戏品质，一些草草赶工的大作续篇的口碑都不如预期，软件的销量因此也大打了折扣。进入Wii和NDS时代以后，任天堂主要的工作重心就是在“质”和“量”这两个互相矛盾的经营方向寻求更理想的平衡点，取得了非常理想的市场反响。不过我们也可以清楚看到，上一时代的恶评，依然对本世代一些大作的销售造成了负面影响，或许“《塞尔达传说》系列”就是最大受害者，无论Wii平台的《含光公主》还是NDS《幻影沙漏》销量都略低于预期。

任天堂此番对于《旋律天国 金》的宣传力度并不算太大，出现热卖的原因实系前作的口碑所致。前作《旋律天国》发售于GBA没落时期，最初销量仅数万套，后来由于玩家的大好评而出现了长卖现象，最终累计销量突破了30万，以高难度著称的该游戏还在2CH等著名游戏网站成为了被资深玩家自我标榜的“幻之名作”。当任天堂顺应消费者意愿推出续篇，立即获得了积极的市场反响，发行商还适度调整了本作的操作难度，有助于新玩家的迅速上手。《旋律天国 金》的成功让任天堂在音乐节拍类游戏领域取得了重大突破，有鉴于不俗的市场反馈，未来续篇的热销依然可期。

笔者不禁对于NBGI年末即将在NDS推出的《心灵传说》销售成绩深感兴趣。“《传说》系列”在NDS上的表现可以算是口碑效应最佳的反面教材，由于第一作《风雨传说》是外包开发的低成本敷衍劣作，在消费者心目中留下了极端恶劣影响，其结果导致了次年推出的《无暇传说》销售不振。《无暇传说》原本品质相当出色，而且又赶在了年末商战时期，却完全受到了前作恶评的拖累。目前NBGI把“《传说》系列”的市场发展重心放在了NDS平台，对于《心灵传说》投入了大量宣传资金，不过是否能够挽回当初的负面影响，尚有待市场检证。

最近举国震惊的“三鹿奶粉事件”再次佐证了质量是企业的生命，对于游戏产品而言，品质的保持同样维系着厂商的盛衰命运。



栏目主持 雷伊

这次点评的5款游戏中，有一款“黄金珍藏”级，三款“热血推荐”级，看来最近的掌机游戏在水准上还是挺令人满意的。《口袋妖怪 白金》相信无需多言了，对于这款日本国宝级的游戏，没有人怀疑它的销量，也不会有人对其游戏品质质疑。NDS上的两款原创新作——《毁灭世界》和《噩梦骑士》在系统上都有着独到之处，制作水准也属于中上级别，前者的战斗难度较低，新手也能投入到爽快的战斗中，而后者的系统则较为繁琐，恐怕只有核心玩家才能乐在其中了。

星球大战 原力释放



本作是“《星球大战》系列”的最新作品，游戏采用了原创的故事情节，玩家要操作原创主角秘密学徒展开冒险，利用光剑和原力技能来克敌制胜。

剧情	★★★★☆
爽快感	★★★★★
难度	★★★☆☆

总分 24

软饼干 之前就预感到本作素质肯定不会低，在实际玩过后确实是如此。首先画面就完全符合一款高素质动作游戏的要求，场景细腻，贴图质量高，光影效果也非常到位，这些优点综合起来给人以惊艳的感觉。角色动作流畅，打斗时的一招一式没有半点拖沓的感觉，就战斗爽快感这一块来说，个人感觉不亚于颠峰神作《战神》。如果非要提缺点，那就是视点的问题了，所幸这只是因人而异的小毛病。游戏难度非常低，真是个明智之举，让任何人都能拿起机器乱砍一通，肆意发泄。出色的QTE系统虽然完全照搬了《战神》的模式，但在经过精心的动作编排和包装后，感觉比《战神》还要爽快。



马修 相当流畅爽快的动作游戏，画面和音乐都非常出色，说本作是迄今为止掌机上手感最棒的真实比例的《星战》作品亦不为过。



盲先知 游戏的爽快感做得很好，用原力来战斗也很过瘾。不过游戏的操作手感略显生涩，很多细节方面的处理也显得不够用心。



■Star Wars:Force Unleashed■UMD■LucasArts■ACT■2008年9月16日■1～4人■无对应周边

口袋妖怪 白金



第四代《口袋妖怪》的资料篇，增加了大量的新要素。流程上依旧是阻止反派势力并挑战联盟，通关后的收集挑战更是游戏的精彩所在。

新要素	★★★★☆
细节	★★★★★
耐玩度	★★★★★

总分 27

马修 虽然系列每作推出资料篇已经是惯例，但每次资料篇新要素的增加都很让人期待，本作也是如此。新迷宫破裂世界可谓是一个大胆而且成功的尝试，战斗开拓区则大大丰富了通关后的挑战，诸多新事件也让作为资料篇的本作有了更多独特的要素。游戏在细节上的变化也非常值得称道，尤其是水中移动速度加快，让人有游戏整体节奏加快的感觉。而作为以口袋妖怪为真正主角的该系列游戏，本作多种新形态妖怪的加入虽然是厂商在不加入新妖怪的前提下进行的尝试，但还是相当吸引人的。

9

乌冬 本作的销量再次印证了《口袋妖怪》是任天堂的金字招牌，新增加的战斗开发区和Wi-Fi广场都是谋杀时间的利器，各位口袋FAN没有不玩的理由。



洋葱 本作增加了大量新要素，许多细节设定变得更加贴心，玩家们联机时可选择的对战游戏也增加了不少，多人联机变得更加有趣。

9

■ポケットモンスター プラチナ■卡片(1Gb)■Nintendo■RPG■2008年9月13日■1～8人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

龙珠DS



改编自同名动漫作品的动作解谜游戏，为了寻找七颗不可思议的龙珠，玩家要操作少年时代的孙悟空和布尔玛一起在迷宫中挑战各种BOSS和谜题。

爽快度	★★★☆☆
忠实原作度	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆

总分 20

最近似乎许多游戏都开始走复古路线，这款改编自《龙珠》的作品无疑可以让许多老玩家重温儿时的那份感动，特别是游戏开头那首经典的动画版片头曲，让人忍不住每次开机都要听一遍。本作的素质在动漫改编游戏里算是中上层，动作部分的打击感不错，各具特色的敌人要求玩家熟练掌握两种攻击方式。解谜部分的谜题难度适中，不过如果能加入专用的解谜道具的话应该会更有意思一点。游戏的流程不长，不计收集要素的话，15小时左右就能通关，喜欢《龙珠》这部作品的玩家可以试一下。 **7**

胧月 忠实再现原作故事让人感动，但操作和地形设计均有不少毛病，很多时候连自己控制的角色都找不到，解谜要素也非常平庸。 **6**

宇轩 游戏触摸操作的手感和关卡谜题的设计都非常到位，系统简单易懂。除此之外，本作的收集要素非常丰富，耐玩度很高。 **7**

■ドラゴンボールDS■卡片(512Mb)■NBGI■A・AVG■2008年9月18日■1~2人■无对应周边

毁灭世界 被引导的意志



由SEGA联手Image Epoch推出的原创RPG，游戏采用了与传统RPG不同的切入角度，讲述了一群企图毁灭世界的年轻人的冒险故事。

谜题设置	★★★★☆
系统	★★★★☆
遇敌率	★★★★☆

总分 24

又是一款采用了2Gb大容量的作品，内容方面自然不会让人失望，画面不差、音乐十分动听，剧情、系统都不错，隐藏要素也不缺，大部分声优的选择出人意料的合适。游戏的系统方面有不少独创要素，比如战斗方式、技能改造、台词系统等。尤其是自由度很高的技能改造系统，随着角色等级的提高更能发现其精髓所在。游戏的战斗其实是很爽快的，但由于敌人的动作非常拖沓，从而拖累了整个战斗的节奏，这实在是让人感觉遗憾。再加上高得有点离谱的遇敌率，有时会让人感到非常心烦。 **8**

洋葱 游戏的剧情十分不错，系统方面也有不少亮点，不过遇敌率过高，且战斗的节奏相当缓慢，很容易让人感到厌烦。 **8**

胧月 迷宫复杂程度稍嫌过头，不过战斗很爽快，20级以后的角色编辑实在是太有趣了。界面和操作均很舒适，系统上的设计也非常体贴。 **8**

■ワールド・デストラクション 导かれし意思■卡片(2Gb)■SEGA■RPG■2008年9月25日■1人■无对应周边

噩梦骑士



本作描述了威斯普率领骑士们为夺还古城而与魔物们战斗的壮绝经历。玩家用触控笔操作角色展开即时战斗，利用两种属性的切换将战况导向有利方向。

世界观	★★★★☆
上手难度	★★★★☆
系统创意	★★★★★

总分 24

本作依然保持了Sting旗下作品的高素质，是一款充满创意的游戏。系统不光做到了前无古人，自身完成度也相当高。包含了动作、射击、战棋各种要素的战斗很有深度，再加上所包含的PUZ要素，整个游戏过程都保持着紧张刺激的快节奏。不过要完全掌握游戏系统并体会到其中乐趣的门槛比较高，虽然练习模式非常贴心，但一次记忆大量信息对于初上手的玩家而言是个不小的挑战。游戏的画面和音乐素质均不错，画面上的情报量很大，有时会产生凌乱感，文字看起来比较吃力。 **8**

宇轩 系统复杂一向是Sting的作风，如果你有足够耐心去花一个晚上时间研究那一长串的教程，你就会爱上这个游戏。 **8**

LIKY 如果你认为本作是一款普通的游戏，那就大错特错了，它集合了SLG、STG、RTS等诸多要素，还能看到《尤哥朵拉同盟》和《约束之地》的影子。 **8**

■ナイツ・イン・ザ・ナイトメア■卡片(1Gb)■Sting■S・RPG■2008年9月25日■1人■无对应周边

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



黄金眼评分 **24** 游戏时间：60小时以上 文 胧月

PSP 梦幻之星 携带版

ファンタシースター ポータブル

◆SEGA◆A・RPG◆2008年7月31日◆日版◆1～4人◆5040日元◆无对应周边

作为名门之后，本作为“《PSO》科《PSU》属”一员，本来该系列就容易被玩家拿出来与《PSO》相比较，比较的结果就是争议纷纷，假设只将其作为一款全新系列看待，则能免除这些烦恼。

剧情

游戏的角色无论是在一起时轻松愉悦的吐槽还是分离时的伤感都令人印象深刻。同时采用多结局，每一位玩家根据自己的风格选出的一系列选项都将影响着最后的结果，有大团圆也有生离死别。这里也可以看出厂商为了让它适合更多的人群很是下了一番功夫。

外设

游戏在画面上的表现干净利落，细节表现明显，且最重要的一点就是在游戏的画面风格里无处不表现着“梦幻之星”这一科幻主题。满身光芒的作战武器、星际交通用的空间隧道，甚至是能与玩家谈笑风生的机器人种族，无处不体现着科幻色彩。

音效的制作也可谓是非常到位，无论是踏过木板发出的咯吱咯吱声还是踩在草丛里发出的嘈杂声都清晰可辨。音乐上，在游戏中虽然听不到以往与每一种迷宫都结合得恰到好处的经典音乐，但是这也不失自己的特色。由于关卡类型较多，各式风格的音乐也都层出不穷，就是连专门博玩家一笑的剧情吐槽也有着专门的搞笑音乐，总体来说相当不错。操作方面门槛较低，在人物需要做出复杂而又精确的动作时可能就会暴露出这款游戏在操作上的某些小弊端，但是毕竟这不是一款纯粹追求战斗过程的动作游戏，所以操作的手感稍微有些不足。不过瑕不掩瑜，当你真正适应了之后是根本不





会在意这些小问题的。

系统

刚创建人物时按照系列的传统，可以自由选择脸型、头发、耳朵、身高、声音等等。种族分别拥有：均衡的人类、高魔的新人类、高命中的机器人和高攻击的兽人，其中机器人的召唤SUV武器和兽人的兽化是这两个种族的亮点，它们威力强劲、画面震撼，玩家在这里也许可以找到其他种族所没有的特殊体验。在这些种族之中都还有猎人、枪手和法师三个职业可选择，而在这一个个条件之间需要根据玩家自己的喜好而去互相搭配，这也都是为了让玩家们创建一个真真正正属于自己的角色，按照自己的发展观去发展。在这一点上厂商们都留下了很高的选择自由和发展空间，值得称赞。



游戏中，最重要的部分莫过于战斗方面的系统了。游戏中分别拥有近战、射击和魔法三种攻击方式。射击的枪械攻击与魔法较为类似，不同的技能书可以为其附带上不同的属性，技能等级越高效果越强，效果也越华丽。而在打击感最棒的近身战里，游戏的精髓也随之体现了出来。拥有极其丰富的武器类型和技能，近战技能随着级别的提高将会有翻天覆地的变化，这些技能个个招数华丽，威力可观，当敌人一窝蜂地出现时玩家们使用近战技能对其进行猛烈打击时的爽快感与成就感也是其他武器所无法比拟的。游戏的上手度很快，对于玩家的技术需求也并不是很大，随着游戏的不断进行玩家可以轻松地从一名新手成长为一名经验丰厚的老手，奔赴战场时越发游刃有余。



另外游戏中还有一个很大的亮点就是武器的收藏数量达到了惊人的1500种以上，每种武器都有着自己的特点，并开设各类图鉴，这对于那些热爱收集的玩家来说又是一大福音，这从而也大大增加了这款游戏的游戏性以及耐玩指数。

众乐乐

本作的联机模式最大共支持4人同时联机。与故事模式相比下联机模式多出了很多副本任务与武器防具，这可能就是多人一起玩乐所带来的专利吧。与朋友一起冲向战场时的合作感以及刺激感肯定不言而喻，如果有条件的话一定要去尝试，你一定会有意想不到的收获。

结语

说了这么多，其实这次的《梦幻之星》也有不少遗憾之处，例如游戏中虽然有着为数众多的迷宫数量，但是任务的数量确是明显不足，多少会产生一种乏味感等等。不过，这些小的毛病都不可以影响他成为一款佳作，他在游戏质量以及销量上所创造的成绩这也是大家有目共睹的。所以，不管你是一个多么挑剔的玩家，只要你去尝试了，那么你也一定会在这个世界里找到属于自己的一份乐趣。

游戏一品轩

文 逍遥

迷你黄金眼

注：迷你黄金眼满分为30

疯狂水管	PSP	19
家庭教师REBORN 斗技场	PSP	21
星球大战 原力解放	NDS	21
乐高蝙蝠侠	NDS	21
熊姬和她的伙伴们	NDS	20
索尼克编年史 暗黑兄弟会	NDS	21

随着神州七号的顺利回归，在奥运会和残奥会之后中国再次向全世界人展示了航天技术的发展。你是否也想组建一支火箭，让它飞向宇宙？这样的白日梦还是留着自己慢慢做吧，不过笔者可以推荐你去组建一个水管！《疯狂水管》是PC平台一款热门的小游戏，玩家在游戏中必须使用各种管道的零件将它们拼接起来并投入使用。如今本作被移植到了PSP平台。游戏的要求是在一个10×8大小的方块中将管道零件组合好，方块中除了出水口和排水口之外，还有一些妨碍玩家的障碍物，这些障碍物无法破坏，只能绕开它们。开始游戏后一段时间出水口就开始放水，此时如果没有能够将水引导向排水口的话，水量计数器的值就会上升，满格后结束游戏。因此，在开始衔接管道时就要从出水口上下工夫，我们都是环保人士，可不能浪费水资源哦。

既然讲到了宇宙，那我们就再来说说和宇宙有关的游戏吧。喜欢“《星球大战》系列”的玩家在这个月可以好好地欢乐一把了。在本辑攻略里，已经介绍了《星球大战 原力解放》的PSP版，那么接下来笔者就向各位介绍一下NDS版和PSP版的区别吧。由于NDS的独特机能，NDS版的《原力释放》在操作方面做了一些改变，除了可以使用触摸笔操作外，按键操作方面也照顾到了玩家的双手，不管是习惯左手操作还是右手操作的玩家都可以很快适应游戏。游戏中的防御、移动等动作要靠按键完成，而攻击就必须使用到触控笔点击屏幕上的招式进行了。BOSS战也有不同，NDS版不是依靠战斗，而是利用小游戏与BOSS进行对战。可以说除了剧情，几乎就是两款不同的作品了，拥有双机的玩家可以好好体验一下两个版本的不同魅力。

和“《星战》系列”同样具有影响力的另一电影系列——《蝙蝠侠》也在游戏中与我们见面了，不过这次并不是那么规规矩矩的正统作品。一提起乐高玩具，相信大家的脑海中就会浮现出那个长得方方正正，可以随意拼接的小人儿了吧，如今这个风靡全世界的人物也正以



▲安琪莉可是不是很像“《传说》系列”某位女主人公……



▲《熊姬和她的伙伴们》可以萌倒一片人了。

它强势的号召力冲击着游戏的市场。每每有一部电影巨作上映，乐高的人儿就不会闲着。这不刚说完，《乐高蝙蝠侠》就出现了。不过本作的游戏素质只能算一般，游戏各方面的操作系统都与传统的动作游戏无异，除使用触控笔解一些谜题外，几乎没有什么亮点存在。希望下次这个系列会再多一些如《乐高星球大战》与《乐高印第安纳琼斯》般优秀的作品。

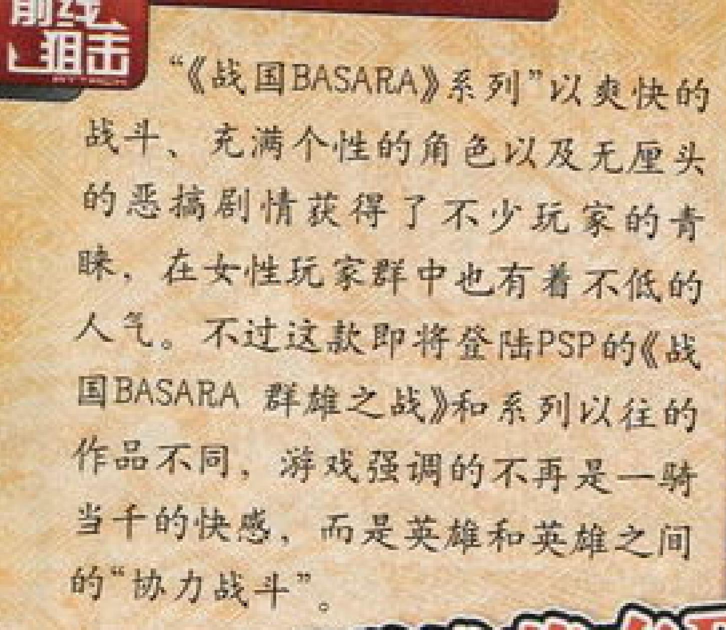
当索尼克不再奔跑，世界将会怎样？当然世界也不会怎样，只是玩家会有些奇怪罢了。《索尼克编年史 暗黑兄弟会》带给你的将是全新的体验，游戏一改传统"《索尼克》系列"的动作要素，转型成一款以回合制为主的策略游戏，并支持全程使用触摸笔操作。虽然游戏失去了《索尼克》的速度感，但是初玩时还是有几分新鲜的。游戏中的索尼克依然要收集金环，并击退挡路的敌人。当然，竞速这一要素在游戏中还是存在的，不过却是在你逃跑时才会出现的一个小游戏中。对于传统游戏系列的创新，笔者没什么偏见，但这么一个不伦不类的"创新"，实在是很难提起玩家的兴趣。

经过了PS2版再移植到PSP的《新安琪莉可 特别版》是一款女性向的恋爱作品。玩家要扮演一位名为"安琪莉可"的少女，为了拯救被魔物侵略的世界而踏上冒险的旅程。在旅途中，少女会遇上诸多男主角并同他们展开一段段罗曼蒂克的爱情故事。在和异性对象交谈的过程中，要注意根据当前人物的心情变化来选择交谈的话题，否则容易引起对方的反感，当然如果对方此刻心情舒畅，那么选择正确的交谈话题就可以事半功倍啦。游戏的另一大特色就是"晚餐系统"，开始晚饭后每位异性角色的头上会出现一个盘子和一条好感度的状态栏。在进食过程中你可以选择"抛媚眼"、"微笑"等动作增加异性角色的好感度，不过每位角色只能对其使用一次。当他们头上的盘子快变成黑色的时候，就说明他们即将结束用餐，此时如果选择"送上甜点"的话就可以多留住他们一会儿。正在观赏本栏目的腐宅人士可别走开，下面的内容更具有冲击力！有见过养小动物的，没见过养兽人的，不过在《熊姬和她的伙伴们》中或许不能将这种披着熊毛的萝莉称之为兽人……在本作中你将看到那些可爱的小动物们变身成为更可爱的小萝莉，而你则是这个动物园的管理者，需要细心照顾这里的动物。不过游戏中只能饲养小熊萝莉实在是叫人费解，如果有小兔萝莉的话……咳咳，回到主题。和普通的养成类游戏一样，在日常生活中你必须照顾到小熊萝莉的各个方面，还能使用触摸操作来增加好感度。注意要是对她实施暴力的话可是会哭的哟。游戏中还能看到其他拟人化的小动物与小熊萝莉发生各种各样的事件，较适合对萌要素没有抵抗力的生物。


▲《疯狂水管》的游戏的画面走的也是"简洁"路线。

又一款根据动漫改编的格斗游戏(为什么要说又？)在PSP平台登入了，本次加入动漫游戏大家庭的是来自于天野明老师笔下的《家庭教师》。这款《家庭教师REBORN 斗技场》的剧情是以"漫画补完"为主题创作的，相信一定会吸引不少FANS的眼球。另外本作还有一大亮点的，那就是多达1000多种的装饰品，只要在游戏中获得了这些装饰品就可以将它装备在喜欢的角色身上，制作出独一无二的、属于你的游戏人物。和大部分漫画改编的格斗游戏一样，本作的系统十分简单易懂，即使不怎么擅长格斗的玩家也能打得十分华丽，不过如果你将它当成一款格斗游戏，就显得有些勉强了。


▲你见过如此奇特的《索尼克》游戏么？



“《战国BASARA》系列”以爽快的战斗、充满个性的角色以及无厘头的恶搞剧情获得了不少玩家的青睐，在女性玩家群中也有着不低的人气。不过这款即将登陆PSP的《战国BASARA 群雄之战》和系列以往的作品不同，游戏强调的不再是一骑当千的快感，而是英雄和英雄之间的“协力战斗”。

战国群雄将在PSP上以新的形式一决胜负

文 洋葱　美编 Brad



这次的战斗是2对2组队战！

我们熟悉的英雄们这次将以二人一组的形式进行战斗，每位英雄都有个性十足的特技。现在已确定会参加战斗的英雄共有五人，就让我们来看一看他们丰富的攻击方式吧。

战国BASARA 群雄之战			
战国BASARA　バトルヒーローズ			
PSP Capcom	ACT	预定2009年春	日版
1～4人	售价未定	对应周边未定	



固有技 火焰车

▲两手的枪释放出超高温的火，大范围火焰旋转攻击将给敌人造成重创。

天霸绝枪 真田幸村

我心中的烈焰永不熄灭！

固有技 烈火

▲利用两手的枪连续进行攻击，疯狂的突刺结束后会将对手击飞。

牵制技

▲利用炎属性的飞行道具攻击远处的敌人。

效忠于武田家的热血青年，面对任何困难都毫不畏惧、勇往直前。真田幸村非常尊敬武田信玄，认为能够成为武田信玄的战力是至高的荣耀。他还有一位名叫伊达政宗的宿敌。



奥州领袖 伊达政宗

表演时间到了！

伊达军的年轻领袖，能够同时使用六把剑作战。桀骜不驯的他其实有一颗善良的心。和真田幸村是彼此互相认可的宿命对手。

▲使用雷属性的飞行道具贯穿敌人，速度非常快。



固有技 战之舞

◀▲无论是谁，面对伊达政宗的“六爪流”都将陷入苦战。

无月极杀 固有技

▶通常的剑攻击变成了脚踢或用头撞之类的特殊技，虽然使用这种战斗方法自身无法进行防御，但威力不俗。



固有技 月煌

◀将敌人打到空中的技能，之后可继续追击。

牵制技

▶如同一道雷电般迅速袭向对手的突进技，对手遭到攻击后将被弹飞。

仁吼义侠 片仓小十郎

政宗大人，你只要走你所坚信的道路……



伊达政宗最信赖的部下，对于伊达而言他同时还是兄长般的存在。片仓希望自己能够成为伊达的盾，只要是为了伊达他什么都愿意做。在剑术方面有着极高的造诣。

战场 本作的战斗场景是以系列中出现过的部分场景为基础，进行大幅加工修改而成的。在部分场景中角色的移动速度还会因环境的影响而有所变化。如场景中有河流，当角色走到水中时移动速度会减慢等等……



前线狙击
绮丽豪壮
前田庆次
让我们大闹一场吧！
固有技 一见钟情
◀利用"超刀·朱枪"给予敌人强力一击。
▼旋转超刀制造出强风，被击中的对手在强风之中毫无还手之力。
固有技 恋爱手册
牵制技
◀樱花飘落的同时暴风袭向对手，其轨迹如同一条蛇在爬行。
前田利家的外甥，漂泊不定、云游四方的他对爱情异常执着。比起统一天下，前田庆次更加重视自由自在无拘无束的生活。另外，他非常喜欢各种热闹的节日。
苍天疾驱
猿飞佐助
其实我还是很努力的哟！
牵制技
▶猿飞佐助的牵制技是暗属性的飞行道具，虽然速度不快，但拥有很强的追踪性能。
固有技 引寄之术
云隐之术 固有技
▶佐助使用的都是高难度忍术，利用这些独特的技能为自军赢得胜利吧。
效忠武田家的忍者，如风一般无法捕捉到的男人。看似温和的他在面对敌人时会展现出在黑暗中成长的忍者应有的冷酷。
决定胜败的"战力槽"
在2对2组队战中，画面上会显示出敌方和我方的战力槽。一旦有哪位英雄倒下，该英雄所属阵营的战力槽将会减少，战力槽最先耗尽的那支队伍为败者。只要战力槽还未耗尽，英雄们即使倒下了也能马上复活返回战场。制作者还表示每个角色倒下后减少的战力槽数值不同，有时减少的数值还会根据角色的状态产生变化，总之不是固定的。在个别模式中还将出现能够回复战力槽的道具"饭团"。
自军战力
敌军战力
勝負あり!
勝利
让对方的战力槽减至0便能获胜
22

掌机王对战卡片规则介绍

战斗规则

小编卡：代表玩家的卡片，每次游戏时只能选择一张。卡片效果、HP根据小编不同而变化。
角色卡：印有各游戏中角色插画的卡片，每张卡片都有固定的HP、攻击力、防御力和技能。
魔法卡：印有游戏中各种魔法技能和道具的卡片，每张卡片写有其特定的效果属性。

掌机王对战卡新手初始包内含
小编卡×2
角色卡×6
魔法卡×2

初级规则 SPD.
参赛人数：2人

准备阶段

每位参赛玩家首先需要选择一张小编卡，向对手出示，并把角色卡与魔法卡洗牌打乱（必要时可交给对手切牌）后放在一边，背面朝下。抛硬币或石头剪子布决定先后顺序。准备工作完毕后每人从牌堆最上面抽三张卡作为手牌。开始正式游戏阶段。

抽取阶段

从牌堆中抽出一张卡牌放入手牌中，并进入正式阶段。

正式阶段1

在正式阶段1时，玩家首先要在牌堆最上面取一张卡片作为手牌。之后可以放置角色卡、移动角色卡，完毕后进入进攻阶段。同时注意以下规则：

1.角色卡每回合最多摆放1次。
2.每位玩家最多只能指派两张角色卡上场，分别处于前排或后排。
3.第一次放上场的卡片如不进行攻击则为背面朝上，受到攻击或进行攻击后转为正面。
4.前排或后排空缺时，玩家可将场上的角色卡进行自由移动。如果两个位置同时有卡片存在，则不允许移动。

进攻阶段

进入进攻阶段后，玩家可以进行攻击。同时注意以下规则：

1.首回合只能攻击放置有角色卡的对手。
2.每张角色卡一回合只能进行一次技能攻击。
3.标有“近”符号的技能只能攻击临近的角色卡，标有“远”的技能只能攻击间隔的角色卡。
3.如果对方有角色卡存在，则只能攻击对方角色卡。如果对方无角色卡，可直接对对方小编卡进行攻击。
4.伤害值按照“我方攻击力-对方防御力”的公式进行计算。小编卡没有防御力，直接以攻击力计算伤害。
5.被攻击角色卡所剩余的HP由玩家进行记录，累计到下一回合。
6.当角色卡的HP为0时则为死亡。
7.死亡的角色卡由玩家按顺序背面朝上放在一边。

正式阶段2

可以使用魔法卡或结束该回合，将操作权交由对方。

关于胜利

将对手小编卡的HP减为0即为胜利，如果一方所有角色卡均已被放入墓地，则该方可选择自动投降。

关于等级

1.一旦角色卡击败敌方任意一张角色卡后，该角色即进行升级，升级后角色回复所有HP。
2.达到等级上限的角色即使再次打倒对手也无法升级。
3.角色卡中标有等级的技能只有角色达到该等级后才能进行攻击。

PHANTASY STAR ∅
ファンタシースターZERO

文 晴天　美编 噩梦之茜

如果你不久之前还在PSP上和好友酣战《梦幻之星 携带版》，那么这款即将在NDS上登场的系列最新作无疑会成为你的下一个目标。而根据厂商公布的制作人名单，我们也首次看到了“《梦幻之星》系列”制作小组以外的新成员，说不定这又将成为系列作品中一个新的转折点，在保证“联机互动”趣味性的基础上，带给所有玩家更充满个性与想象力的发挥空间。

期待度 A

梦幻之星 ZERO				
ファンタシースターZERO				
NDS	SEGA	A・RPG	预定2008年12月25日	日版
	1～4人	容量未定	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

让人眼前一亮的制作人员

和我们在前言中提到的一样，为了给所有玩家耳目一新的感觉，以下的三位“外部人员”可谓功劳不小，或许你对他们的名字并不熟悉，但只要看看他们的代表作，说不定你就曾经沉迷于这些作品中哦。

角色设计 洼冈俊之

代表作：《偶像大师》系列、《银河之星》系列

以创作少女形象而聚集了不少人气的知名画师，除了为部分游戏绘制人物形象外，在动漫作品中的表现也可圈可点。

剧本创作 师走卜才儿

代表作：《火之国 风之国物语》系列

和系列作品的渊源来自于曾担任过《梦幻之星在线》网络任务的设计工作，是日本文学界的新锐作家。

剧本创作 新井辉

代表作：《ROOM NO.1301》系列

既是创作人员，也是从系列第一作开始就一直玩到最新作的忠实粉丝，大家不妨期待倾注了爱和热情的原创故事吧。

用自己创造的角色闯荡宇宙！

以下是官方到目前为止公开的角色造型，除了大家熟悉的人类、新人类和机器人外，兽族的人物竟然一个都没有，难道本作中他们会作为隐藏人物出现吗？



冒险的地点是？

无论是单机还是联机游戏，系列作品一个最大的特点就是风格迥异的冒险场景，下面就让我们先来看看首次公开的几个迷宫实景图，不知道这里会有怎样的敌人等待着大家呢？



里欧雪原

欧泽特湿地



古拉西亚溪谷

▶游戏的3D表现非常不错，让人对接下来公布的场景地图更加充满期待。

战斗画面首次公开

丰富的武器和技能组合一直都是系列作品让人津津乐道的地方，而从最新的游戏画面中，我们也发现了一些很特别的地方，在下屏幕中点击它们会有什么作用呢？

动作面板

使用快捷键在战斗中即时地更换武器是系列作品一个很经典的设定，而在下屏幕的右上角我们也发现了代表长枪和单手剑的两个图标，除了使用触控笔点击外，按下R键应该也能实现同样的功能。

功能按键

根据官方提供的情报，这里的“チャット”可以打开对话面板与其他同伴进行实时交流；“シンボル”目前的作用还不得而知，但是从字面上理解的话，应该是在迷宫冒险时可以留下特定的标记。

醒目

无限拓展的交流方式

看到下面的对话框，各位NDS玩家是不是觉得有点似曾相识呢？没错，这就是本作最具特色的地方，即融合了“NDS聊天室”的聊天系统。另外为了方便玩家更准确地表达自己的意图，除了简单的文字，一些手绘的图形也能直接在游戏中显示出来，这样一来大家也就不用担心日文游戏中面对一大堆假名没办法输入聊天内容的尴尬了，直接把汉字写出来就行了。



战斗中更流畅的交流

召集同伴一起出发

每次在聊天面板中输入的文字或图案都可以进行保存，以方便在下一次更迅速地使用，有心的玩家估计最想做的一件事情就是独创一些个性化的文字去好友面前炫耀吧（笑）。

原本当大家拿到这辑《掌机王SP》的时候，应该已经可以玩到本作了，不过由于厂商将发售日进行了调整，所以我们不得不再等上将近一个月的时间。这次的前线中我们为大家介绍的是游戏的魔法和技能的相关情报，当然新角色的消息也是少不了的。衷心希望本次是我最后一次为大家做这款游戏的报道，因为我实在不想再看到它延期了。



咎を背負う者

期待度 A

文 雷伊
美编 澄香

女神侧身像 负罪之人

ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者

NDS	Square Enix/tri-Ace	RPG	预定2008年10月30日	日版
	1人	容量未定	5040日元	无对应周边

相关报道 Vol.85 P40/Vol.89 P38/Vol.91 P24/Vol.94 P22/Vol.95 P22

魔法

魔术师可以在战斗中和战场上使用魔法。在战斗中使用时发动方法与其他角色的普通攻击类似，只要按攻击键即可。在战场上时，发动方法有所不同，更接近于S·RPG，具体流程如下。

①选择要使用的魔法



◀在战场上发动魔法时，只要从魔法列表中选择指令即可。图中的蓝色部分为魔法使用可能范围。

要想在战场上使用魔法，就必须在轮到行动时选择魔法指令。不过在战场上使用魔法需要消耗相应的AP（行动点数），如果AP的残量达不到发动某魔法的要求，就无法选择该魔法。



②选择对象后发动魔法

如果魔法的使用可能范围内有对象的话，那么该对象的身体就会发亮。此时只要将光标对准该对象并按确定键就可以发动魔法。如果选择攻击魔法的话，地图上还会出现绿色的效果范围，如果该范围内有多位敌人的话，那么这些敌人都会受到魔法攻击，并且我方不用担心会遭到反击。

◀在绿色效果范围内的敌人会同时遭到魔法攻击。

ダークセイヴァー

▶在战场上发动魔法攻击时，我方其他同伴不能加入到战斗中来，并且也无法得到Karma。



▲使用可能范围内的对象会闪白光。

技能

游戏中的角色可以习得各种各样的技能，通过这些技能可以强化自己，下面我们就来看看技能的习得方法和种类。

①技能习得方法



技能最初都是保存在被称为"技能书"的道具上的，记载着普通技能的技能书可以在城镇的商店中买到，不过一些高级的技能书则要从特定的敌人身上、或者从冥界女王的报酬那里获得了。对角色使用技能书就可以让他们学会技能。

ファーストエイド
スキルを習得するための技能書。
敵から攻撃を受けた時、一定確率で受けたダメージの半分を回復する。

▲使用技能书时，下屏显示技能书的名字，上屏则显示其效果。

スキル
(はずす)
ファーストエイド 15
ガッツ 15

▶学会的技能要装备上以后才能发挥作用，不过在最大装备数上会有限制。

②技能种类

技能主要分为两种类型，分别是战场技能和战斗技能。战场技能顾名思义是在战场上发挥作用的技能，比如可以增加角色移动范围的"冲刺"等。战场技能需要角色在行动时选择指令来发动。战斗技能则是装备后进入战斗时自动发挥效果的技能，比如增加防御力的"硬体"等。

ダッシュ 20
AP:20
スキル発動時、3パネルの追加移動をすることができる。

▲"冲刺"可以用来弥补移动力低下角色的不足。



▶"硬体"在战斗中有一定的几率随机发动。



◀罗莎在战斗中主要使用圣属性的魔法，是队伍中的重要回复力量。

▶德维因在战斗中使用长枪攻击，单发威力很高。



德维因

声优：木村雅史

自称是罗莎第一随从的男子。在以前的战斗中身心俱惫，当他整日用酒精来麻醉自己的时候，看到了四处救济穷人的罗莎，顿时重新振作了起来。对自己过去犯下的过错抱有负罪感，却又生怕别人来报复自己。

罗莎

ローザ
私のことは、お構いなく。
貴方にお礼ができれば、何よりです。

▲罗莎拥有一颗纯粹温柔的心，不过对于人们叫她"圣女"，她似乎有点抵触心理。

声优：中村千绘

原本是阿尔托利亚的宫廷魔术师。小时候被人遗弃在教会前，被修女抚养长大。懂得神秘的魔术，如今正周游于全国各地，抚慰那些身心受到伤害的人们，因此被人们尊称为"圣女"。



▶德维因一直都很敬仰罗莎，因为某次机缘成了她的帮手。

Shining Force Feather

特立独行的盗墓者

仁

『我最讨厌的就是被别人指示』

人设：pako

游戏的主人公。他原是一名战后遗孤，被名师奥辛收养并学到了剑术。但长大后由于品行恶劣，加上其我行我素不顾他人的行事作风被逐出师门，从此开始了盗墓生涯。出言不逊、一幅恶人相的仁是个标准的行动派，惟我独尊的个性使得他在很多时候只忠于自己的欲望和目标，一旦决定就会进行到底。

今年9月，SEGA在秋季新作发布会上公布了今年年末到明年年初预定发售的几款游戏，其中就包括SEGA旗下人气RPG“《光明力量》系列”登陆NDS的最新作品《光明力量 羽翼》的最新情报及其部分游戏画面。而最近该作的开发情报进一步明了化，华丽的人设相信也让不少期待本作玩家雀跃不已，这里我们就先来看看本作的主要角色和战斗系统有哪些特色。

光明力量 羽翼			
Shining Force Feather			
NDS RPG	SEGA	预定2009年春	日版
1人	容量未定	价格未定	对应周边未定

期待度 A

文 嘟嘟

美编 澄香

新的篇章即将展开

光之军团“Shining Force”与来自异世界的“虚无”大战后3000年，当战争的印记已经从人们的记忆中远去，关于光之军团的一切也都只不过是散落在各地的古代遗迹而已。盗墓少年仁在某个遗迹的深处遇到了沉睡于此的神秘少女艾尔菲。少女称自己是“核心体”，并启动了光之军团当年使用过的飞空艇……

《光明力量》系列作品在人设方面都有着很高的素质，本作当然也没有让人失望，这次制作方就邀请到因《凉宫春日的忧郁》等作品大受欢迎的插画家いとうのいぢ为游戏的女主角绘制角色形象，而男主角的人设就由参与过《光明力量 EXA》的人气插画家pako担任。两位人气插画家的参与制作相信能让角色更加富有个性魅力。



▶这个古老的飞空艇，成为后来主人公与少女的主要代步工具。



爽快的战斗

本作采用的是类似S·RPG的回合制战斗方式，不过战斗中没有走格子的行动限制，玩家可以在地图上自由移动并选择敌人进入战斗。战斗中画面下方会显示我方组队人员，玩家可以利用触控笔调整列队人员的出场顺序，根据战况和我方的具体情况来进行战略调整。

协力攻击

◀满足一定条件后，还能与同伴发动合体技，这些特技在画面表现上也相当的有魄力。

人造生命体 艾尔菲

『记录为优先度C是吧，明白了』

人设：いとうのいぢ

以少女姿态出现在光之军团古代遗迹中的“核心体(Core Unit)”，正式名称为AL-FiN-078-39216。由于本身属于备用品，在古代大战中没有被使用过，因而现在还保持着初期状态。不过艾尔菲似乎拥有自己的意志，她虽然称仁为“主人”，根据仁的命令来行动，但这些举动并非出于对仁的遵从和依附。

半兽人 贝鲁

『总是背运，而可悲的是我竟然早就习惯了』

人设：pako

仁的同乡好友，在得知仁被逐出师门后，出身骑士名门的贝鲁也离开家乡跟随仁开始四处盗墓挖掘宝藏。据他本人说自己在半兽人中也算是相当美形的，颇受异性欢迎。不过好女色的他却意外地有着会照顾人的一面。

魄力的攻击方式

▲仁的必杀技效果画面。

▶按下A、B、X、Y可以使角色发动四种不同的攻击。不知画面上这四个键两旁的数字又代表着什么呢？

文 嘟嘟
美编 咕噜

Atelier Annie

アニーのアトリエ セラ島の錬金術士

阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士

アニーのアトリエ～セラ島の炼金術士～

NDS	GUST	RPG	预定2009年	日版
	1人	容量未定	5040日元	对应周边未定

上一辑中我们提到关于GUST的RPG名作"《工作室》系列"即将于明年登陆NDS平台的消息。这个系列的作品一向以可爱的女性角色作为主人公，而游戏中独特的炼金术世界观和丰富的"道具调和"要素也都是吸引玩家的一大特色。下面我们就来看看NDS版的本作都有哪些新要素。



▲阿妮的祖父就是个有名的炼金术士。祖父将她送往瑟拉岛，也许就是想让阿妮继承自己的事业。

崭新的炼金故事

看不惯孙女日夜懒散度日的祖父，趁阿妮熟睡的时候将她秘密送往了瑟拉岛。而原本对此相当不满和沮丧的阿妮，意外得知了当地为了开发旅游业正在招募炼金术士的消息，原来对旅游业做出贡献最大的人，竟可以成为王子的新娘！懒散又贪财的阿妮于是立刻行动起来，为了她的发财梦而成为一名见习炼金术士。


▲一天到晚做白日梦的阿妮，成为炼金术士的她会有怎样的成长呢？



◀瑟拉岛每半年会举行炼金术大会，在大会上取得优胜就能获得丰厚的奖金。

冒险者工会

系列作品中最重要的“道具调和”在本作中也得到延续。玩家所要做的就是到冒险者工会接受工作任务，按照任务指定的内容进行道具调和、炼金，完成后还会获得相应的报酬。



▶ 到冒险者工会查看当天有哪些任务可以接取。

道具的调和



搜集好菜单上的材料就可以开始道具的调和了。这里需要注意的是，同样几种材料使用不同的方法可以调和出完全不同的东西来，如果找到稀有的菜单，还会调和出未知的新道具。

材料的采集

道具调和中所需要的素材、写有调和方法的菜单都必须由玩家自己去搜集。游戏中的森林、洞窟等地都藏有丰富的素材，而这些素材所在的地方都会出现感叹号的提示，免去了玩家胡乱翻找的麻烦。





▲采集的过程并非一帆风顺，途中不免会遇到一些魔物的阻碍，而素材越丰富的地区相对的魔物数量也就越多，一旦相遇就会进入战斗。战斗中玩家可以使用各种特殊技，与同伴协力将敌人各个击破！





◀ 虽然敌人看起来都不强，但只身前往还是有一定风险，如果有同伴随行，情况就会好很多了。

人物介绍

阿妮·艾兰贝鲁克 主人公

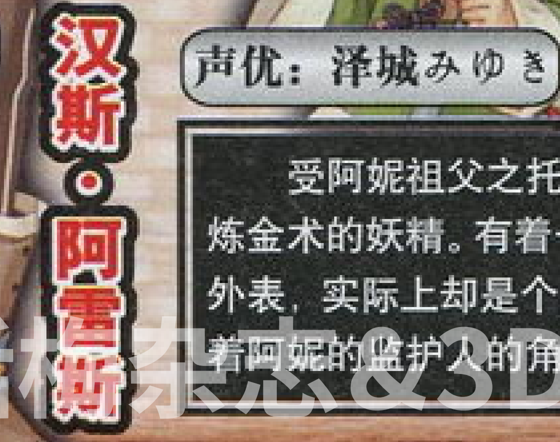
声优：野中蓝

浑浑噩噩度日的17岁少女，幻想自己某天突然麻雀变凤凰，能够过着衣来伸手饭来张口的生活。她的祖父曾是一名炼金术士。

汉斯·阿雷斯

被派遣至瑟拉岛的旅游业开发实行委员，同时负责监管阿妮的炼金工作。温和的性格与其优越的出身有关。

声优：杉山纪彰



沛沛

声优：泽城みゆき

受阿妮祖父之托，教给阿妮炼金术的妖精。有着一幅小孩的外表，实际上却是个大人，担当着阿妮的监护人的角色。

文 胧月 美编 Juxi



RPG直观的A.T.B紧张刺激，是指令选择类战斗系统中的佼佼者。这个在“《FF》系列”中大放异彩的系统在《超时空之钥》里进化为“A.T.B ver2”，本次将围绕游戏的战斗系统为各位带来最新情报。

超时空之钥				
クロノ・トリガー				
NDS	Square Enix	RPG	预定2008年11月27日	日版
	1人	容量未定	5040日元	对应周边未定

现代的伙伴

在拉开故事帷幕的现代，玛尔公主与克罗诺、露佳结识并成为伙伴。当玛尔使用露佳的发明时，却因为事故来到其他时代，跟克罗诺一起开始了异界冒险。

触摸＋按键的双重操作方式

本作的战斗设置了两种界面，其一是NDS版的原创界面，下屏表示各项指令，玩家既能用触控笔操作，也能用按键操作；而继承SFC版的经典界面则只对应按键操作。

经典界面

下屏显示我方和敌方的状态情报。

A.T.B ver2 使用技、魔法和连携技战斗!



本作采用了"A.T.B ver2"即时战斗系统，角色的ATB槽会随着时间的流动而慢慢积蓄，满槽时即可下达指令，在这样紧张感十足的系统下冷静地发动强大的必杀技和连携技以打倒敌人。在俯瞰视角的场地上，敌方的位置随时都会发生变化，在不同战况下采取对应的战略非常必要。

ATB槽蓄满后即可下达指令

图中蓝色的槽即为"A.T.B槽"，每名角色都有各自的A.T.B槽，积蓄满后即可对其下达指令。本图中克罗诺和艾拉的A.T.B槽已蓄满，处于可随时下达指令的待机状态，而玛尔则尚处于等待A.T.B槽积蓄的准备时间。

4属性魔法



▲▼魔法分天、水、火、冥4种属性，均为自然之力。

50种以上的连携技

▼同伴之间协力发动的连携技，组合方式多达50种。





▲既有双人连携，也有三人连携。人数越多时技能的威力也越大。

原始的伙伴

原始世界是人类与恐龙人你死我活的时代，如果恐龙人取得该时代的战争胜利，那么整个人类历史都有可能被改写。和女酋长艾拉一起挑战命运吧!

值得信赖的女酋长

艾拉

中世的伙伴

为了救回玛尔，克罗诺紧追到中世。在这个时代，卡艾鲁会加入队伍。他是一个为了拯救被掳走的王妃而独自战斗的骑士。



与魔王作战的骑士

卡艾鲁



未来的战斗机器人

罗勃

未来的伙伴

未来已经历过"世界崩坏之日"的浩劫，世界被野生化的机器人支配，充满了灰暗与绝望。战斗机器人罗勃会在得到露佳的救助后成为我方在该时代的同伴。



无双大蛇 魔王再临

无双OROCHI 魔王再临	
Koei	ACT
预定2008年11月27日	日版

PSP

本作的剧情紧接着前作，讲述的是被卷进异世界的三国战国英雄们在讨伐了元凶远吕智后，本以为和平会降临，但是远吕智军团的余党仍然出现在各地，三国战国的英雄们和魔王军团重新开战，太公望、女娲、孙悟空、源义经、平清盛、卑弥乎等著名人物也被卷入其中。除了以上提及的角色外，《战国无双2 猛将传》中增加的四名角色也都将参战。与之对应的除了增加了很多来自《战国无双2 猛将传》的关卡，更原创了邪马台、五行山等本作独有的战役，而除了故事模式，本作还有诸多的戏剧模式关卡等待着玩家去挑战。游戏取消了前作鸡肋的个人道具收集，取而代之的是贵重品，而使用贵重品和特定的属性搭配的武器，更可以合成武器炼成能力，将之加到武器上，令武器的作用更大。技能方面，本作也终于可以使用三人合力发动的、威力足可逆转战局的合体无双乱舞。

作为Koei的30周年纪念之作，本作的素质比起前作可谓大大提高，而此次PSP版则是以



追加了新要素的Xbox 360版为蓝本，原作中的对战模式在PSP版中可以通过联机来实现玩家间的对战；前作试验性质的二人合作闯关，在本作中也不再局限于自由模式中。登场角色数量恐怖、收藏要素及挑战要素繁多，配合PSP的便携，本作无疑将会成为PSP上又一款超谋杀时间的作品。

（文：马修）

乱世豪杰二度集结PSP！



▲《魔王再临》中新增的三个角色：孙悟空、太公望和女娲。

▲挥枪奋战的前田利家。

▲格斗模式下，本多忠胜大战孙权……

魔法与科学的战斗

道具获取者 我们的科学与魔法的关系

アイテムゲッター 仆らの科学と魔法の关系

NDS		
	5pb.	RPG
	预定2009年2月	日版

本作是一款充满幻想要素的RPG作品。游戏的主人公皮凯在一次偶然的机会下来到了魔法世界，如今的魔法世界因邪恶法师杰克的出现，变得非常混乱。玩家要做的就是操纵皮凯去搜集各种道具，接着利用炼金术对道具进行调和、分解、精炼，创造出各种强力的道具与杰克进行战斗。本作的道具种类可谓相当丰富，多达1000种。游戏主要分为AVG和RPG两大部分，在RPG部分收集道具时，玩家还将遇到各种强大的怪物。本作有一个有趣的设定，那就是玩家在制作道具时可以利用“粉笔”，为道具添加极具个性的说明文字，道具的类型、效果都可由玩家亲自填写。利用通信机能玩家还可以与好友交换道具，看着别人利用自己制作的道具脱离险境，一定会很有成就感。

◀除了文字，似乎连道具的图像都可以修改。

（文：洋葱）



▲使用自己制作的强力道具消灭挡路的怪物吧。



▲除了交换道具，不知玩家们能否一起收集道具。



◀避开巨石前进吧。

怪物竞速者

モンスターレーサー

NDS		
	Koei	A・RPG
	预定2008年冬	日版

这款以怪物竞速为题材的作品在很多方面都有着《口袋妖怪》的影子：玩家所扮演的主人公从小就梦想成为世界最强怪物竞速者，让自己培育出的怪物在竞速场上获得冠军。为了实现这个梦想，主人公踏上了旅途，去寻找属于自己的强力怪物。在游戏的世界中有着7位实力超强的怪物竞速者，人们称他们为“七星”，若想要成为最强竞速者自然需要先打倒他们。游戏中怪物的种类相当丰富，当中还有出现率极低的“传说中的怪物”，要抓到它们可不是件容易的事。另外当玩家满足了一定条件，还可让怪物们进行合体，以此获得新的怪物。为了增添比赛的乐趣，竞速比赛中还将出现各种具有特殊效果的道具以及设备，即使怪物的基本能力很差，只要能够活用这些道具同样可以获胜。

（文：洋葱）



▲一开始的起跑位置将直接影响接下来的奔跑路线。



▲根据地形选择合适的怪物也是获胜的关键。



宠物蛋的闪亮小店

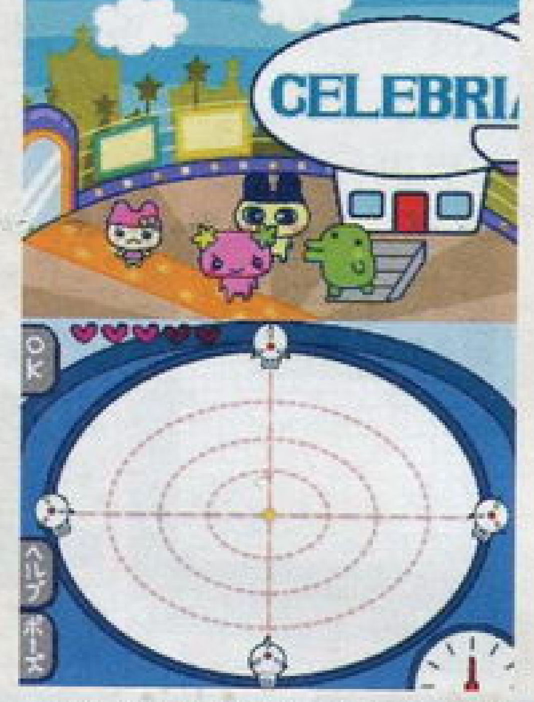
たまごっちのキラキラおみせっち

NDS	NBGI	ETC
	预定2008年11月27日	日版

本作是“《宠物蛋的小店》系列”的最新作，在游戏里玩家要和自己的宠物蛋一起经营各种各样的小店，体验不同的工作环境。经营小店是通过迷你游戏来进行的，根据小店经营类型的不同，迷你游戏也会有所差异，只有成功完成迷你游戏才能使小店的生意蒸蒸日上。这次可经营的小店比前作更多，像香水店、茶楼、洋服店等都是系列第一次加入的，并且还可以开设属于自己的品牌店，品牌店和一般商店的不同之处就在于品牌店的商品都是通过自己一手设计的，包括样式和颜色等。接到订单后，玩家要根据客人的需要来制作商品。另外还有一个有意思的地方是通过NDS的通信功能，别的玩家可以作为客人来自己的店里购物，当然，自己也可以去朋友的商店里玩。

（文：乌冬）

和宠物蛋一起做生意吧

▲怎样才能设计出令客人满意的商品呢？

▲除了服装外，香水也是可以拿来开设品牌店的商品。

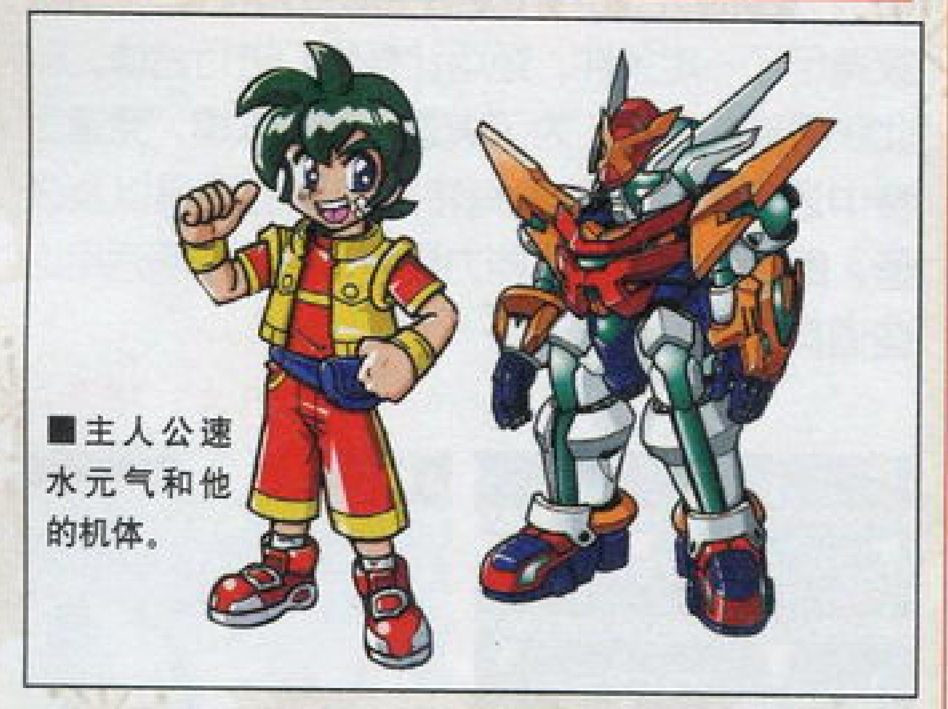
▲游戏的画面依然是系列一贯的简洁可爱风格。

新感觉机器人RPG登陆NDS

装星机携带机器人

装星机ガジェットロボ

NDS	Creative Core	RPG
	预定2008年11月	日版



■主人公速水元气和他的机体。

本作是一款由Creative Core制作的原创机器人RPG。故事讲述在不远的未来世界，一种被称为“携带机器人”的新型机器人取代了携带电话，成为了人们日常生活中最常用的情报终端，游戏的主人公速水元气就是一名使用携带机器人的小学生。在一次以携带机器人为主题的活动中，一群巨大的谜之机器人袭击了会场，元气和他的母亲也不幸被卷入了这次袭击，为了保护自己的母亲，元气激活了自己的那台携带机器人的战斗系统，对谜之机器人展开了反击……游戏主要由地图、故事、组装和战斗4个部分组成，在地图上我们可以看到剧情的各个章节，选定一章后就会进入阐述剧情的故事部分，故事部分之后紧接着的是战斗部分，在战斗前我们可以在组装画面里对携带机器人进行组装和改造，当改造完成后就可以正式进入战斗了。

（文：乌冬）




▲机器人的必杀技相当热血。



20年名作复刻，大正侦探活剧再度上演

藤堂龙之介侦探日记 琥珀色的遗言 西洋骨牌连续杀人事件	
藤堂龙之介探偵日記 琥珀色の遺言 西洋骨牌連続殺人事件	
forfun	AVG
预定2008年12月	日版

NDS

《藤堂龙之介侦探日记》是于1988年诞生自PC、之后又在多个平台登场的推理AVG系列。主人公是容姿端丽、头脑明晰的侦探藤堂龙之介，以日本大正年间为背景舞台给大家带来不俗的故事，受到了玩家的好评。本作是基于系列第一弹移植而来的作品，游戏以上流阶级的洋馆“琥珀馆”为舞台，讲述了以贸易富豪“影谷恍太郎”被毒杀作为起始的悬疑故事。由于恍太郎的死牵扯到莫大的遗产纠纷，影谷家的所有人之间都彼此疑神疑鬼。管家辰野邀请藤堂来到琥珀馆，对事件展开调查。关键词“西洋骨牌”(塔罗牌)是游戏中作为恍太郎的死亡讯息(Dying Message)而遗留下来的重要破案线索，借此找出真凶。NDS版的进化之处在于支持使用触控笔作笔记，同时还收录了《琥珀色的遗言》的后日谈《虚妄的报偿》。

(文：胧月)



▲54岁的恍太郎被发现死于自宅的中庭。





▲游戏的调查界面，角色和家具都极具历史感。



▲最多可记录四条笔记，不要放过任何细节上的小毛病。

幕之内一步旋风登陆NDS

第一神拳 THE FIGHTING DS	
はじめの一歩 THE FIGHTING! DS	
ESP	SPG
预定2008年12月4日	日版

NDS

本作是一款改编自人气漫画的拳击运动游戏，爽快的打击感、漫画风格的画面是该系列作品的一大特色。继GBA版受到好评之后，这款作品又先后登陆PS2、PSP平台，如今NDS的玩家也将体验到这款游戏的独特魅力了。

游戏包括挑战模式、自由对战和迷你游戏几个部分。挑战模式下的故事与漫画原作剧情一致，玩家要扮演主人公幕之内一步与20多名不同级别的对手进行比赛并将他们打倒。由于目前漫画还在连载当中，因此本作只收录到目前为止连载的内容。挑战模式中成功击败的角色会追加到自由对战模式当中，此后玩家就可以在该模式下自由选择两名角色进行对战。而原作中主人公的特训场面则被制作成了一个个迷你关卡，在这里训练的各项能力，将对主人公在比赛场上的表现造成很大影响。配合NDS的机能，游戏中从攻击、躲避到移动都支持全程触控操作，比如幕之内一步的必杀技“无限连击”就需要用触控笔在下屏画出∞字形来发动。

(文：嘟嘟)



▲通过各种迷你游戏可以训练角色的反应、速度、力量等。



▲与对手的比赛采用了3D画面。



文 转身离开&盲先知 美编 紫枫



徘徊在十字路口

——走进迷宫

在我国早期的《辞海》上面，“迷宫”一词被解释为“构建复杂的建筑物，专指克里特岛上米诺斯王所建的地宫”。而后来的《现代汉语词典》解释为“门户道路复杂难辨，人进去不容易出来的建筑物”。从这先后的二次改变不难看出，人们对迷宫的认识在不断地加深。迷宫这个词是从自然中所衍生的产物，最早的迷宫可能就是那让人找不到北的密林。迷宫有它贴近自然和不为人知的一面，每当我们走到迷宫的十字路口时，都面临着一种选择，一种考验。我们常常会徘徊在那路口，迷茫地不知所措。乍看之下，迷宫意味着困惑和不知所措，可就是这样让人棘手的迷宫仿佛有种神奇的魔力——既让害怕迷宫的人对它束手无策，却又让喜欢它的人为它着迷。

迷宫的历史追述

迷宫有着数千年的历史，它其实并非特指建筑。像是在我国古代三国时期，传说诸葛亮的“八阵图”就困住了吴将陆逊，最后还是诸葛先生的老丈人带着吴兵走出去的，陆逊自感不是对手于是立刻撤军。这八阵图很可能就是一个很精妙的迷宫。在希腊神话



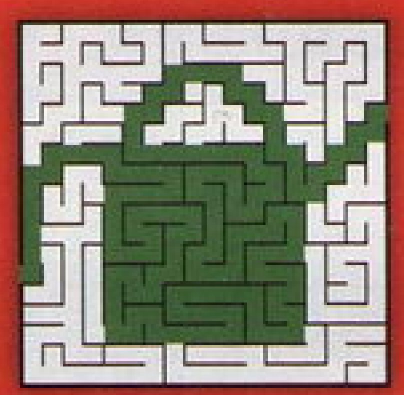
■克诺索斯宫殿的木质模型。

传说中，克里特的米诺斯王修建了一个非常复杂并且庞大的迷宫——克诺索斯宫殿，据说一旦进去就再也走不出来，迷宫的中央则有只巨大的牛头怪物。这个怪物的存在并不是关键，关键是克诺索斯宫殿本身——因为那个牛头怪只有在游戏和电影中才会出现，而这个宫殿却是现实存在的，很惊讶吧！这个宫殿的实际组成是一组以中央庭院为核心的多层楼房建筑群，迷宫的面积有二点二万平方米，迷宫宫殿内厅堂房间总数超过一千五百间，楼道走廊曲折往复，厅堂错落有致，但是布置又力求不对称，设计很是奇特新颖。

克诺索斯宫殿被人们当作传说一代一代地流传下去，人们相信如果能建起这样宏伟别致的建筑，那么克里特文明一定非比寻常。如果不是20世纪初的时候英国考古学家阿瑟·伊文思发现了这座迷宫，那直到现在人们可能依旧不会相信着它的存在。其实并不只是克诺索斯宫殿，在世界的不同文化发展时期，这些奇特的建筑物始终吸引人们沿着弯弯曲曲、困难重重的小路吃力地行走，寻找真相。

迷宫文化之 迷宫的神化

也许今天你还会偶尔看到报纸或画报上的迷宫小游戏，相比较拿着笔在纸上划迷宫游戏作为娱乐的我们，过去的人们对迷宫的认识也许更为深刻一些。首先从作用上，一些地方的古代人认为迷宫里的墙壁自身就具有魔力：只要通过这种力量的催化帮助，就可以帮助自己实现自己的愿望，心想事成。他们认为如果自己家的庄稼收成不好，那迷宫的魔力能给它们的田地带来好收成，没有儿女的能够拥有自己的孩子。自然而然，人们最重要的仪式也常在迷宫里举行，比如成人礼，将人生的这个最重要的时刻放在迷宫中举行，可见人们对它的推崇。而同样的，在印度北方的一些地方，人们用画有迷宫的青铜盘盛水让产妇喝，希望获得良好的祝福。人们把“迷宫”奉为神明，也许在今天看来不可思议，但这些做法确实在历史上存在过。

▲一种叫做“图案迷宫”的迷宫，如果画出正确路线的话就会发现它是某种图案。

迷宫文化之 迷宫元素

人们对迷宫的认识也并非只停留在前一阶段。到了公元前63年，罗马将军庞培进占叙利亚、巴勒斯坦，设立罗马行省，这标志着希腊时期的结束和罗马统治时期的开始。同时在这个时期，迷宫图案从其他图案中脱颖而出一跃成为了装饰品的首选。这时人们对迷宫的认识已经有了改变，迷宫已经作为一种元素被推崇。人们通过古代神话中的寓意景象来创造图案，人们更关心的似乎只是它的形式，并不会从唯物思想上去考虑它的科学性。这使得迷宫这个元素更像是一种盲从，一种风潮。迷宫作为装饰元素在当时被大量应用，一些教堂的内壁和入口的装饰使用了迷宫形式的图案，这种做法于11世纪下半叶起源于法国，最早用于天主教堂，而后被广泛使用并影响了很长一个时代。贵族阶层也用装饰着迷宫的拼花图案来布置餐厅和房间。迷宫由抽象化的概念，逐步转化为了具体的事物，而迷宫也跟随历史的潮流，继续着它生命向前发展。



■贵族庭院中的迷宫。

迷宫文化之 迷宫理念

如果我们把自己的整个生命比喻成一座迷宫，而这座迷宫的中心就是生命的最重要的转折点。只有通过不断摸索探求，通过坎坷苦痛，你才会逐渐地接近事实的真相，到达迷宫的中心，在那里找到属于你自己的人生目的。迷宫在第三时期开始做为一种理念，渗透到人们的思想中去，可以说这是一种无形中的升华。当透过事物的现象来看它的本质的时候，我们就会又让自己的人生境界到达一个新的高度。


■美国圣路易植物园中的迷宫。

迷宫在游戏中的活跃

当然，我们要说的是游戏，作为很多游戏的主要构成部分，迷宫是现在的游戏绝对无法缺少的要素。不过经过这么多年的发展，游戏中的迷宫由最初简陋的方格子迷宫已经进化为有着多种多样要素的庞大体系。这里就来介绍一些特色迷宫和游戏。

RPG与迷宫

迷宫在不同类型游戏中会体现出它的不同价值。当有一天一种名叫RPG的游戏类型遇见迷宫的时候，它们注定要发生些什么。它们互相扶持，互相勉励从历史中走过，可以说RPG发展的历史是离不开迷宫的。

1985年8月6日，由Namco制作人远藤雅伸主持开发的《龙之塔》（《ドルアーガの塔》）被称为日本最早的原创RPG，故事讲述了一个年轻勇者进入魔王盘踞的高塔拯救爱人的动人传说，首次采用的HP和道具等概念使之具备了RPG游戏的基本雏形，当然迷宫也是不可缺少的。迷宫这个设定从最早的RPG一直到现在都是必备的因素，看剧情，打魔王，走迷宫，说起RPG人们想到的可能就是这些要素。一个RPG甚至可以没有完善的攻击力和防御力设定，没有“纸娃娃”系统，没有良好的剧情，但如果这个RPG游戏没有迷宫，就让人感觉它是个不伦不类的游戏。

▲《龙之塔》的游戏场景就是一个迷宫。

迷宫在RPG中一般都作为承载“游戏性”的载体，迷宫的设计是否巧妙和游戏性是否丰满有很大的关系。以《女神侧身像》为例来说，这款游戏的迷宫就设计得十分巧妙，游戏中出现了名为“晶石”的技能，依靠这种技能玩家可以“上天入地”。游戏许多地方需要借助晶石的反弹折射力量，或是冰块垫脚来完成，大量的机关需要“晶石”技能做钥匙，可以说“晶石”技能很大程度上增强了迷宫的趣味性。《女神侧身像》和其他类型的RPG大作一样，游戏的迷宫中也隐藏了许多的宝箱，





而游戏厂商就在这里很不厚道，让你看得见却拿不到。这些宝箱往往设置在一些比较“极限”的位置，很需要技巧才可以拿到，有时往往为一个神器花上半个下午时间才能拿到。因为这些宝箱不会影响剧情的流程，所以“要不要仔细研究一下拿法”这个问题就让玩家很难取舍，可也让许多玩家乐此不疲，我就曾经为一个宝箱卡了很久，那种见得到拿不到的感觉，相信很多人都深有体会，而这恰恰体现出了“迷宫”这个要素给玩家的这样欲罢不能的感觉。

随机迷宫的无限乐趣

提起掌机中的迷宫游戏，不说说“《西林》系列”也许会被嘲笑吧。《风来的西林GB》是系列的第二作，和第一款一样经典且极具纪念价值。游戏的宣传语是“能玩上10000遍也不会觉得重复”，而游戏也确实做到了这一点，它的耐玩性正是因为迷宫系统而起。和其他多数RPG不同，《西林》采用了随机迷宫生成系统，再佐以开放性极强的系统，让玩家玩多少次也不会厌倦。

▲《西林》中的迷宫并不复杂，但其危险性却远超其他游戏。

说到这里，我来简单地介绍下随机迷宫生成的两种办法，第一种是利用动作脚本中的数组对象来控制迷宫的动态生成，保证迷宫的随机性。第二是比较传统的办法，那就是事先绘制好一些迷宫地图，分配到不同的关键帧中，通过随机函数随机跳到某一帧，然后组合出通畅的地图，这样也达到了随机显示地图的目的。

国内很多西林饭应该都是从本作开始当上“风来人”的，本作比起SFC的作品难度有所降低，但是游戏的可玩性并没有降低，相信“风来饭”都不会忘记突破最终迷宫时候的兴奋吧。同样类别的“《不可思议迷宫》系列”还有《特鲁尼克》、《口袋妖怪》、《樱大战》诸多版本等，就不一一详细介绍了。由于每次进入的迷宫都不一样，游戏玩起来自然乐趣无穷。每个游戏都有自己的生命力，也许原先的游戏主线任务只要3、4个小时就可以完结，但是加入了随机生成迷宫的元素后，游戏的可玩性就得到了飞跃。“随机迷宫＋随机宝箱”成为了许多游戏谋杀玩家时间的利器，而许多玩家也正是因此而乐此不疲。



▲将《口袋妖怪》和《不可思议迷宫》这两大时间杀手结合起来会让玩家花费更多的时间。

手绘迷宫，别样风味

当固定迷宫、随机迷宫都进入我们的世界的时候，聪明的制作人员又开始在其他方面下功夫了。NDS游戏《世界树迷宫》是一款利用触摸屏来画出迷宫的游戏，它以树海形成的迷宫为舞台，让玩家在各种暗道机关之间进行探索。本作的最大特征是可以用触控笔自己绘制迷宫的地图，玩家可以充分享受探险的乐趣，接到各种各样的任务，以达成它们为目



▲用一根笔让自己的迷宫世界活跃起来。

标，挑战古老的未知迷宫……因为是在自己创作的地图中冒险，所以玩家在完成游戏时的成就感是无与伦比的，尤其是看着自己亲手绘制的地图，就会觉得整个游戏过程的回忆都那么美好。不过游戏最主要的特色还在于让人完全投入其中的探索感。

迷宫中存在着大量的不确定因素，通过探索，我们会零零散散地逐步掌握迷宫的信息，这些信息会给我们传达出正确或者错误的信息来引导我们进行游戏，比如“《口袋妖怪》系列”中的岩洞迷宫，我们经常看到洞里有小房间，然后就会下意识地去寻找这个房间的入口，可实际这个房间的入口被设定在下一层。其实这种收集、整理、再收集、再整理的过程就是解开迷宫“迷”之所在的过程。本来这样探索迷宫的游戏就很磨练人的意志，一个机关、一个暗门就可能堵你好几天，但是当你突破障碍，继续前进的时候，游戏给你带来的不仅是欣喜，还有小小的感动吧。总之玩这类游戏会感觉相当有“爱”，虽然它可能没有华丽的战斗、优美的界面，但游戏过程中的点滴都可能让玩家感动。



▲复杂的迷宫加上紧张的战斗，玩家的神经绝对不能放松。

动作游戏也有迷宫

迷宫是RPG的必要组成部分，更是A·RPG类型的重要元素，你有看到过哪款A·RPG游戏没有迷宫的吗？因为A·PRG的一切杀敌行为几乎都是在迷宫中进行的。好比《魔窟的皇帝》，它的主要活动场所就是几大迷宫区域，风格各不相同的迷宫和BOSS组成了一个《暗黑破坏神》型的A·RPG游戏。无论是多人的迷宫探索，还是多职业的搭配，其实吸引我们的还是迷宫最深处的BOSS和它掉落的宝物。这类游戏把迷宫作为了它们的主战场，一个游戏与玩家交互的平台，形象地说，迷宫就好比一条珍珠链子中的那根绳子。你也许并不会在意那条绳子，因为吸引你的永远是诸如宝箱，装备，重要NPC，BOSS等这些珍珠，但是迷宫这根“绳子”是绝对不可缺少的。

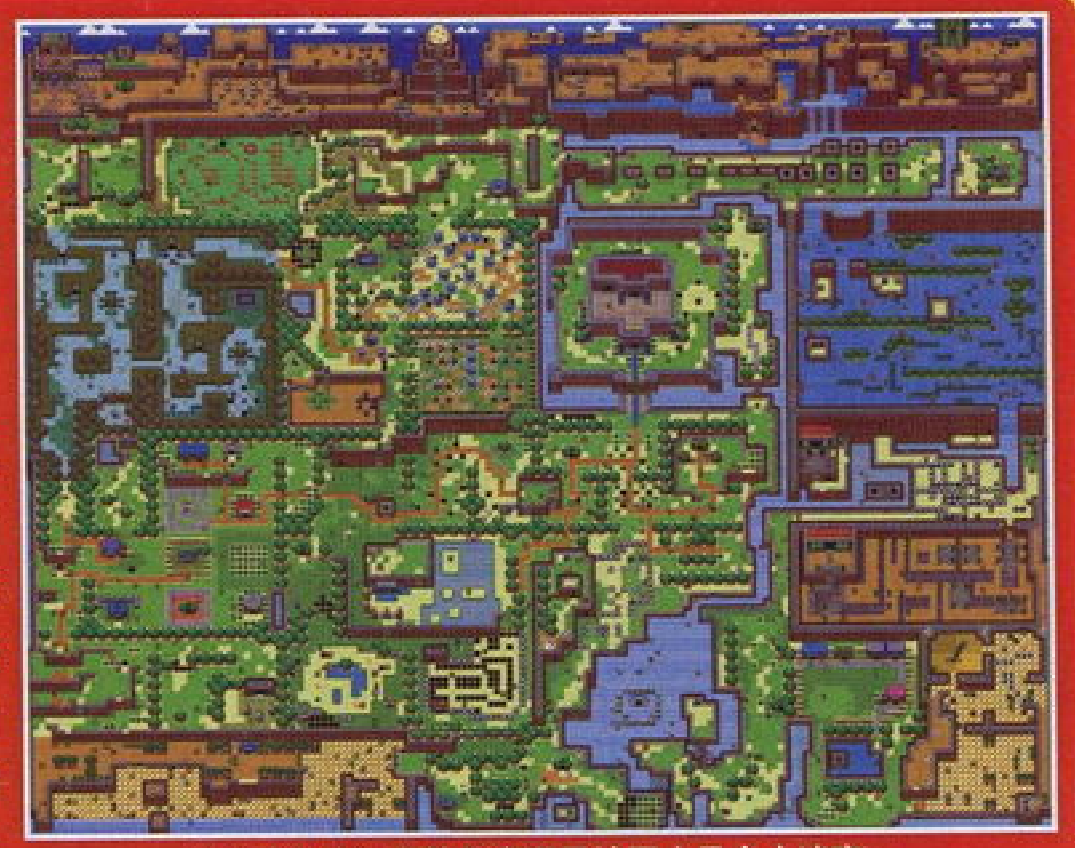
▲想把隐藏房间探出来也不容易，敌人的干扰就很头疼。

最典型的例子可能就是近来的《恶魔城》吧，自从改成了A·RPG之后，这座吸血伯爵的城堡就化为了一座巨大的迷宫。想斩妖除魔？那你得先找到妖魔再说。游戏初期一般都会限制玩家的行动能力，像什么二段跳、滑铲等技能可能根本不会，这样的话那很多地方玩家就没法探索，这样的做法不仅延长了游戏的寿命，也会让玩家有“游戏场景真大”的错觉。不仅是敌人，游戏里的各种宝物也往往藏在迷宫深处，不花一番功夫那可找不到。这些要素让迷宫成了整个游戏的核心，玩家也会在其中流连忘返。

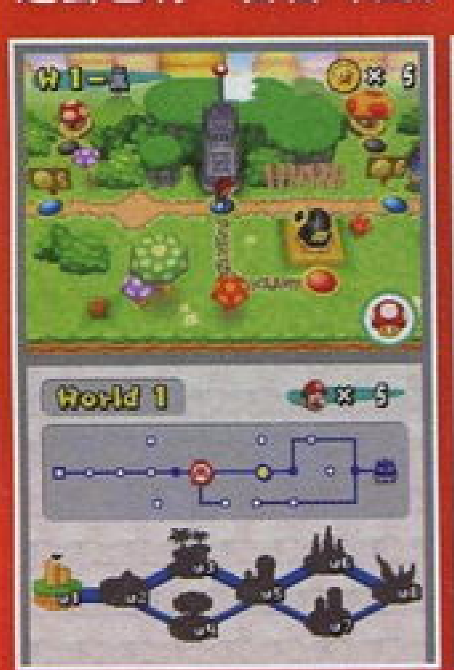
另一个著名的A·RPG系列也将迷宫作为了游戏的重要部分，这个系列就是《塞尔达传说》。在《塞尔达》中，一个个迷宫遍布于整个世界中，玩家可以在这些迷宫中尽情地探险。不过和《恶魔城》不同，《塞尔达》中战斗的成分比较少，玩家的大部分精力可能还是用在解开迷宫中那一个个精妙的谜题上。《塞尔达》中有很多迷宫中都会用谜题死死卡住玩家，如果玩家没找到解决办法的话就无法通过。在这里，迷宫成了谜题存在的背景，让玩家能更好地享受解开谜题的乐趣。

说过了A·RPG，那纯动作游戏呢？其实相对于RPG里那种平面的地图，一些动作游戏里的关卡其实也可以算是迷宫了。以《超级马里奥》为例，虽然游戏里玩家每

关的目的都是走到关卡的终点，不过关卡之中能走的路可有不少。多样的可选道路和丰富的机关、地形设计等迷宫元素给人们带来了挑战的趣味和耐玩度。玩家们在预先设计的迷宫中顶砖、踩怪、奔跑、下蹲、滑行、跳跃，可以玩得不亦乐乎。在NDS版中，很多关卡都可以通过一些“暗道”来跳关，已经具备了所谓“隐藏迷宫”的要素了。伴随着游戏的进行，浮动的砖块、爬行的乌龟、跳动的火球，许多的随机因素让玩家在好奇心驱使下进行游戏，其实这个也符合迷宫的另外一个特点——“未知性”。《超级马里奥》作为无法预知后面场景的横版过关类游戏，它把游戏中的迷宫元素推向了一个新的高潮。《超级马里奥》利用迷宫的要素改善了平铺直叙的单调和乏味，并利用这些要素为游戏加入了诸多的玩点，直到现在仍然受着玩家的追捧。


▲《塞尔达》中的整个世界地图也是个大迷宫。

说了马里奥就不能不提瓦里奥，这位现在名气很大的大叔也并非是一夜成名，他过去也有一番奋斗史。就拿GBC上的《瓦里奥世界3》来说，瓦里奥要在游戏中的25个关卡中寻找宝物，25关这个数字听起来很少，但是这其中每个关卡都是一个庞大的迷宫，玩家如果善于利用瓦里奥的能力，每个关卡都能找到4个出口，这就等于把关卡的数量扩大到了100关。动作游戏中的迷宫不像RPG里那样只要走就可以通过，而是需要玩家有着精准的操作，并且还要有发现隐藏道路的想像力。这样的迷宫大大提高了游戏的挑战性，玩家越是找不到路，就越可能会努力地去探索，如果能看到玩家这努力的一幕，游戏制作者也会偷偷笑出来吧。




▲很多关卡中都隐藏着数条道路，可以把玩家导向其他分支或是跳关。


▲想尽办法找到新的路，探索一切可探索之处，不落下一件宝物！

另类的迷宫

上面的几个部分简单叙述了传统意义上的迷宫游戏和游戏中的迷宫元素。而从大的范围来说，其实下面的几种类型游戏也属于迷宫游戏的范畴。相对于RPG等的长流程，被归为益智小品游戏的它们也都有着自己独有的特色。迷宫游戏的最大魅力本身就是它自己，不需要太多的修饰，当我们拿起它，我们就知到我们需要的是什么了。

说起另类的迷宫游戏，必须要先提到1980年为岩谷彻所发明的《吃豆人》，因为游戏本身的画面就是张迷宫地图，不是吗？《吃豆人》所带给我们的迷宫感受远不同于其他游戏，简洁的画面却能让人觉得乐趣无穷，那个乖巧的小精灵在曲折迂回的道路



▲女版吃豆人的游戏，和前面的男版不同的是它洋溢着一种温馨的感觉。

之间奔来跑去，通过一个个转弯，避开敌人收集豆子。游戏集动脑、动手于一体，简单的玩法却能衍生出无数变化，实在是游戏史上的经典天才之作，可以说它是迷宫游戏的"老前辈"了。《吃豆人》不仅给Namco带来了数不清的财富，也让新生的电子游戏业有了历史性的影响。今天在看到这个游戏的时候，还是和当初的感觉一样觉得吃豆先生的嘴巴很"邪恶"。

最后提到的是自己很喜欢的一款迷宫SLG，说它是特例独行也不夸张。游戏不仅在玩法上非常新颖，在剧情上更是别出一格，要玩家扮演魔王来打败勇者。说到这里，大家可能也就猜到了，这款游戏就是PSP上的《勇者别嚣张》。



《勇者别嚣张》的挖掘其实就是在变相制造迷宫。玩家要能制作出能让勇者有来无回的迷宫，才算是合格的破坏神。这款游戏的要素包括了"经营+自制迷宫+养成"，实在是很新奇的组合，这能让游戏的发展有着无限的可能，让人往往玩着玩着就着迷了，简直是无形的时间杀手。不高的开发成本，简单的图像，初看起来它像是一款没什么意思的游戏，不过它把迷宫要素和经营结合到了一起。很高的自由度、新颖的玩法、用有限资源发挥最大效果，给人不一样的感觉，好游戏其实就是这么简单。



◀▲由于想出兵就得挖，所以到了后期自己这迷宫想不复杂也难。

迷宫的话题岂是寥寥数千字可说尽的，其实生活和游戏中我们都活在别人编织的迷宫里，可这样并不代表我们不快乐。相反，我们要因此活得更加精彩。人生不就是要多去经历吗？多样的迷宫能带给我们多样的生活，让我们的生活中充满选择。而一次次碰壁的经历，则能让我们学到更多。最终到达的终点可能因人而异，但这都意味着我们的成功，这可能就是迷宫能带给我们的寓意吧。

文 1怪物1 编 羽纹 美编 Juxi

侍道 携带版

侍道ポータブル

PSP	Spike	A·AVG	2008年9月18日	日版
	1~2人	3990日元	无对应周边	

推荐度 B

本作移植自2002年PS2平台以明治时代武士为题材的动作游戏“《侍》系列”的第一作，游戏由制作“《天诛》系列”的Acquire公司开发，作品最大的特色就在于超高的自由度以及众多的刀藏收集。要在“侍道”的世界里演绎一个怎样的故事全看玩家自己了。

故事背景

《侍道》的故事背景是发生在明治10年左右，1873年明治政府颁布了“征兵令”，对兵役制度进行了改革，实行3年义务兵役制，全民皆兵。改革使武士们一下子失去了工作。对不工作的人，政府自然就没有必要再发给薪俸了，这就是“秩禄处分”，秩禄是俸禄，处分是去除。1871年明治政府继1870年禁止一般人带刀之后，又公布武士禁止带刀。刀，对于武士来说是一种象征、一种荣誉，是生命的一部分。为了荣誉可以战死，可以自杀，现在连刀都不让带了，怎么战死？怎么自杀呢？工作没有了，自杀又找不到工具，武士们的愤懑达到极点。1874年开始日本发生了一连串的士族叛乱，最终导致日本历史著名的一次内战——西南战争，而《侍道》故事中六骨崖的黑生家和赤玉管就是这一时期的两个士族。

侍道 WAY OF THE SAMURAI PORTABLE

游戏特色



《侍道》本身的剧情并不固定，自由度相当高，玩家可以任意发展分支。游戏的两天时间里你可以当一个英雄排解黑生家和赤玉管的矛盾，并联合两派对抗政府，保卫六骨崖还算平静的生活（——其实那里的生活也不是那么平静）；也可以当个坏蛋，劫走黑生家的财产带着宿屋MM远走高飞；甚至可以带着事不关己高高挂起的态度，在六骨崖转两圈就走人。故事要怎样发展、主角在故事里充当怎样一种角色，全看玩家自己的选择。本作为玩家准备了六种不同的结局，每种结局的触发方法都不尽相同。虽然游戏本身的剧情流程并不是很长，两天的故事对于几个短一点的结局来说简直就是眨眼的功夫。不过剧情分支的穿插做得相当到位，一周目通关你所了解到的剧情会非常有限，需要多周目通过不同的结局来全方位体验整个故事。

评价系统

无论达成怎样的结局，或者说没有达成任何结局结束游戏。都会有一个“侍度”的评价（简称GP）。GP是根据玩家达成的剧情事件、剧情分支的选项以及杀人数这些因素来进行计算的。最终获得的GP多少决定你这一周目获得的称号，本作的称号总共有13种。GP可以通过反复通关游戏来累积，累积到一定量就能开启一些隐藏要素，例如新的角色形象以及衣服等等。侍度集满500，可以使用侍入门中的女剑师；侍度满2000，在名字中输入“万次”，可使用百人斩万次大哥，他的刀是“妹守辰政”！



状态介绍

红框

硬度槽，俗称斩味。刀在攻击命中后都会产生一定的负荷，而负荷的最大值就是硬度槽的长度了。每次攻击命中后，硬度槽上都会出现红色的负荷显示，当负荷达到硬度槽最大限制时，硬度槽就会断掉一节（-1）。当硬度为0时，刀的攻击就不再会对对方造成伤害。在不使用刀攻击的时候负荷值会慢慢降低直至为0，注意使用大技或者刀技都会加速负荷的增长。

蓝框

体力槽，俗称HP槽。每当角色受到攻击时都会减少相应的体力槽，当体力为0时，游戏Game Over。在很多场景中会有萝卜、土豆、蘑菇等东西，将它们拾起或者直接用脚踢可以回复一定的体力。

游戏操作

普通状态/战斗状态

键位	作用
滑杆	控制人物行动
十字键	转动视角
L	拔刀（拔刀进入战斗状态）/收刀
R	无/防御
□	拾取、开门/小技
△	无/大技
○	对话
×	跳跃
START	暂停（可选择刀具画面）
SELECT	地图
R+○	战斗状态中可自由跑动以调整站位或者逃跑
R+□	脚踢，可以直接拾取地面的食物和刀

战斗中的对话

在战斗中可以与对手或者战友进行对话，进行相应的对话可以对对手造成威胁、挑衅、恐吓，从而达到影响对手战斗方式的目的（例如挑衅后对手的防御会有所松懈，攻击开始变得猛烈）。与战友对话的话可以激励他们的斗志让其攻击变得更加凌厉，这样更有利于我方战斗。在后期的一些战斗中经常都是多对多或者是1对多的情况，灵活使用这个系统可以给自己带来一定的有利局势。



战斗系统

崩与引

所谓的“崩”就是攻击方破坏防御方防御并造成其硬直动作，“引”则是防御方化解攻击方攻击并使攻击方产生硬直动作。当攻击方用小技攻击防守方的时候，如果双方的按键方向相同，则方向向后的一方（以人物站立的方向为准）出现引的判定。如出现按键方向相反或者任意一方无方向操作，则出现崩的判定。这两个巧妙的攻击技巧设定影响了整个战斗过程，在被对方压制或者压制住对方的时候出现一个引，就可以轻易地扭转局势；当对方处于强硬的防御状态时一个崩，就可以完全破除对手的防御底线。不过想灵活地掌握并使用崩与引也不是那么简单的，场地的地形、地面的尸体、双方的站位，都会影响到动作的施展，有时候使用不当或者闪避不及时也会被攻击到。要想根据地形以及对手的动作合理地采取最佳的行动方式还要多多积累战斗经验。

注① 双方同时发出攻击动作时，双方都会出现硬直动作。



注② 攻击方使用刀技连续攻击的时候，防御方如果使用引的话不会产生效果。

对战



本作配合PSP的无线网络功能加入了联机对战，对战中可以选择所有在剧情中遇到过的角色或者直接选择主角形象，而使用的刀具都是可以切换的。对战中的操作方式与故事模式中的操作一样，只是血槽以及斩味槽都换到了上方，看起来很有格斗游戏的感觉。在选择完人物以后按方向键上、下可以选择在刀藏里的各种刀具。另外，除了联机对战外玩家还可以选择和电脑进行对战练习，电脑的NPC角色会使用他们原本在游戏中使用的武器。别看故事模式里这些NPC都不太强劲，到了练习模式下攻击力提高不少不说，就连招式的运用和变化都有很大程度的改变（特别是那爆炸头，和故事模式里的简直判若两人）。欺负了故事模式里一个个呆头呆脑的小混混，来对战模式里面找个高手练练也不错！

刀具



本作最大的亮点就是游戏中存在着的50把不同种类的刀具，它们分别由不同的杂兵、NPC和剧情人物拥有。各种刀具的获得方式也各不相同，有的直接杀死对方后从地上拾取即可，有的需要完成相应的剧情、还有的要达成一定侍度以及剧情条件后才能获得。刀的种类分为上段、中段、下段、临、片手、忍刀六大派系。要收全所有的刀具可谓相当不容易，喜爱收藏的玩家一定会乐此不疲的。

技能

游戏中存在着刀技的系统，每把刀都存在着自己不同的一套刀技，这些刀技根据刀的种类不同，攻击方式也各不相同。一开始刀技只有简单的几种，不断地使用这些仅有的刀技能让主角慢慢地习得并衍生出一套完整的新刀技。拥有这些刀技会对战斗更加有利、让角色的攻击方式也更加多变，不少的刀技攻击威力之强大，可以达到人挡杀人佛挡杀佛的地步。不过使用刀技会对刀产生相当大的负荷，有时候一套刀技就能用去两段硬度槽，过于勇猛的连续攻击很容易造成刀断掉，所以刀技虽实用，但也不能过分依赖，否则打到激动之处发现自己手上握的只剩一个刀柄时，那就可惨了。每一把刀的刀技都是惟一的，要想学完一把刀的所有刀技可需要相当多的练习以及战斗才行。



锻造

以刀为主要武器的世界，锻冶屋可谓非常重要。锻冶屋中主要的用途就是强化刀具、恢复斩味以及存放刀具。想要长期多周目来享受在六骨崖两天的所有故事，不打造出一把好刀是不行的。在一本松会遇到一位叫堂本的铁匠，他会给你提供包括强化刀具、恢复刀硬度、存放刀具等服务。当然，这一切都是需要收费的，根据强化的程度以及修复的程度不同，缴纳的费用也会有所不同。锻造或者存刀结束后，堂本会向你收取相应的费用，这个时候需要注意选择“払おう（付）”或“払おん（拒付）”。如果一个不小心跑开了，堂本可是要拔刀（应该是拔锤吧—— —）追杀过来的哦。若是选择拒付或者身上没有足够的钱可以付，堂本照样会追杀过来（其实也可以故意不付钱，打造好了以后杀人灭口，等下周目再来强化）。

每把刀的攻击、防御强化上限最高为原数值的50%，硬度最多能提升到5，对角色的体力强化最高为999，如果初期的几周目就能拥有很强的刀，那么后期的收集之旅将会轻松很多。

收集

本作一共有50把不同的刀具，最多的还是大众脸NPC掉落的无名刀，每一个种类都有一把从上段到忍刀的代表，总类齐全。除开自己身上一开始就带有的一把中庸刀，我们所要收集的刀一共有49把。每一周目堂本那里可以存一把，自己身上带满三把，一共能收集四把刀，这样算下来想要集齐所有的刀具至少要13周目。另外再加上练自己喜欢的刀的刀技以及锻造刀，游戏的耐玩度得到了充分的保证。





本作虽然流程不长，却有不少值得反复通关的东西，无论是刀藏还是剧情都深深地吸引着玩家一遍又一遍的将其通关。而游戏本身巨大的自由度感觉就如同在玩古代武士版的《GTA》一般，那种随心所欲的感觉实在是让人欲罢不能。这里也期待本系列的第二作也能移植到PSP上来吧。



乐高蝙蝠侠

Lego Batman

PSP	Warner Bros	ACT	2008年9月23日	美版
	1人	39.99美元	无对应周边	

想必大家在看到这篇文章时，都已经观赏过《蝙蝠侠 暗黑骑士》这部强悍的电影了吧？现在趁着这股热潮，为大家介绍这款由"乐高"和"蝙蝠侠"两大王牌联袂出击的《乐高蝙蝠侠》。在游戏中，你可以使用乐高积木版的蝙蝠侠和罗宾，来挑战哥谭市的黑暗势力。当然你也有机会亲手使用那些能力各异且又个性十足的反派角色们，通过犯罪来增加哥谭市的恐慌。幽默诙谐的角色造型、趣味十足的解谜还有令人兴奋的隐藏要素，这些优秀元素混合在一起绝对不会令你失望。

可爱又迷人的乐高角色齐亮相 火爆战斗再度上演！

文 小望 编 软饼干
美编 anubis

第一眼印象

也许是受了电影《蝙蝠侠 暗黑骑士》的影响，游戏画面总体来说有些阴暗，但是却更好地反衬出了画面中央那些色彩鲜明的角色。和《乐高》系列前作一样，游戏中除了背景外的所有一切，包括角色、道具、机关在内的所有物体都是由乐高积木搭建而成，看上去十分可爱，与阴暗的游戏风格相映成趣。积木组成的角色在剧情动画中的诙谐演出和敌我双方人物被打碎后散落成一地的积木也让人忍俊不禁。总体来说，游戏很成功地将乐高积木和《蝙蝠侠》的风格结合在了一起，为玩家塑造了一个个看似形象憨厚实则生动活泼的游戏角色。





游戏操作手感很好，打起来相当爽快。场景中的大部分的物体都是可以破坏的，所以只要狂按□键，就会见到屏幕上积木横飞、金币四溅的热闹场面。相对于简单又火爆的战斗来说，游戏的解谜部分做得就比较具有难度了，有时候面对场景中寥寥无几的道具，就愣是想不出解开机关的方法。在通过冥思苦想得到正确方法后，随之而来的是满足感和自豪的成就感。当然了，在与BOSS进行战斗时也需要通过结合场景中的机关道具来进行，而不是一味蛮干。

系统简介

操作列表	
方向键\滑杆	角色移动
□	格斗／长按不放为飞行道具（限蝙蝠侠和罗宾）
○	使用人物能力／搭建积木／部分角色近身变为投技
△	切换角色／驾驶车辆
×	跳跃
START	呼出菜单

技巧心得

每关的流程不长，基本没有什么岔路，主要难点都在解谜方面。游戏往往不会把机关摆在你的眼前，大家要留意场景中不断跳动的积木，这些就是可以拼装的积木，跑到上面按住○就可以拼装了。拼装成功后得到的既有可能是开关、推杆等前进必须的机关，或是车辆、大炮等辅助工具，也有可能只是单纯的金钱奖励。所以在大肆破坏后，千万要注意地上有没有积木，有些地方十分隐蔽，一不小心就错过了。

再来看角色的解谜能力，游戏中蝙蝠侠和罗宾分别有多种套装，在游戏流程中，可以在红色的R字机关上更换服装。不过流程中出现的服装是不能满足隐藏要素收集的需要的，而且蝙蝠侠和罗宾的能力也不全面，需要等通关后使用包括反派角色在内的所有人物在"FREE PLAY"模式中搜集。常用的解谜能力及角色会在本文后进行介绍。

最后简单说下游戏的隐藏要素，过关时需要有足够的金钱，由于角色每散架一次就会减去大量金钱，所以特别需要注意。另外每关中都隐藏着10个黑色小积木和1个红色大积木，收集这些可以拼出交通工具模型，并且可在基地内进行欣赏。

人物能力及对应机关

灼热蝙蝠侠

第一章后期出现的衣服，穿上后可以拼装发烫灼热的积木以及在灼热的管道上行走，用途不是很广。

爆炸蝙蝠侠

按○放置炸弹，再长按○引爆，同时可以放多个。除了可以炸开普通物体外，还可以炸开下水道口、窗户、铁门以及路障等地方，属于收集时经常使用的技能。引爆炸弹时记得跑到敌人少的地方，不然引爆工作会被干扰和打断。

蝙蝠侠

滑翔蝙蝠侠

跳跃后按住 × 键就可以在空中滑行一段距离，不但能解谜还能加快行走速度。值得注意的是在流程中，如果是需要通过这个技能到达的地方，那附近一定有机关可让同伴通过。

音波蝙蝠侠

全身蓝色的套装，按住○发出的超声波可以震碎玻璃。在进行游戏时，如果看到玻璃上泛着蓝光，就可以用这个技能来解开。



罗宾

水装罗宾

后期可获得的特殊服装，穿上后可以在水中自由行走，按 × 可以上浮。

技术装罗宾

具有在钢铁表面行动的能力，只要是符合条件的道路都会有明显的蓝光闪烁。在“EXTRA”选项中可以开启提高该服装行走速度的隐藏设定。

磁铁装罗宾

如果墙上有绿色的箱子，换上这套服装就会出现机关光圈。大致过程就是操作小车前往角色不能到达的地方开启机关。

吸收装罗宾

按住○会吸收黄、绿、红等颜色的积木，需要注意的是可吸收的积木是无法拼装的，所以一定要多加留意不会消失的积木。

反派角色及能力

强壮

对于有橙黄色把手的物体和门，拥有这个能力的角色可以轻松破坏。跑到把手前会出现蓝色箭头，这个时候按○就可以了。代表角色有泥面人(Clayface)、冰冻人（Freezeman)。

二段高跳



第一次跳跃着地后再按 × 能跳得比普通角色高，利用高跳可以来到许多隐藏的地点。代表角色有泥面人(Clayface)、毒藤女（Poison Ivy)。

精神控制



对于头上有问号的NPC，可以通过这个能力来操纵他们的思想。对于从窗户中伸出脑袋的NPC，也可以使用这个能力来控制。代表角色是谜语客(Riddler)。

毒气弹



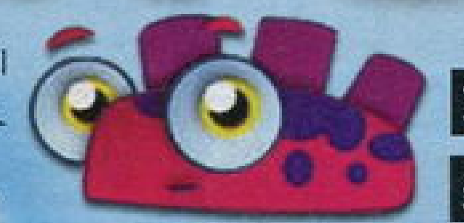
这个能力除了有攻击的作用外，还可以使植物快速生长。当然，对正常的植物是没用的，一定要对棕色花盆里的植物使用才有效果。代表角色是毒藤女(Poison Ivy)。



本作素质相当优秀，十分对得起那1G多的容量。战斗与解谜结合合理，其内涵远比看到的表面要深，有着让人欲罢不能的魔力。将故事模式打到所谓的“通关上字幕”后才发现，游戏一共有三个大章节，每个章节里有五小关，并且每关又有对应的反派关卡。加上每关还有无数的隐藏收集要素，真是足够玩家玩上一阵子了。本作绝对是近期动作游戏中的精品，向所有玩家推荐！

SPORE

《孢子》是由“《模拟人生》系列”的制作人Will Wright花数年时间打造的PC平台大作，游戏通过一个单细胞生物的进化历程，表现出生物从低等到高等、社会从无到有、文明从低级到高级的变迁，游戏包含了模拟育成、模拟经营、即时战略等多种要素，而NDS版则大大简化了内容，去除了模拟经营、即时战略等部分，强化了冒险及故事流程，变成一款纯正的AVG冒险游戏。故事讲述的是主角为了救回被外星人抓走的的同伴而展开的冒险之旅，主角最初只是一个单细胞生物，随着冒险进行它会不断进化和强大，最终打败了外星人，救回同伴。游戏最大的特色就是玩家可以随意搭配主角身上的各个部位，由此创造出造型各异的角色来。想操纵着自己亲手创造出来的生物冒险吗，那就赶紧来投入本作的冒险世界吧。



文 LIKY
美编 咕噜



孢子 生物编辑器

Spore Creatures

NDS	EA Games	AVG	2008年9月7日	美版
	1人	256Mb	29.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

游戏的推进方式

游戏最初的舞台是在被称为“Tapti”的星球上，几个刚刚从卵中孵化出来的单细胞生物被从天而降的外星人飞船抓走，主角和同伴逃到了岸上得以幸免遇难，但是很快同伴还是被抓走了，于是主角的冒险正式开始。游戏采用版面与版面推进的形式，完成一个版面的任务后才能前往下一个版面，每个版面都有若干主线任务和支线任务，主线任务用来推进剧情，支线任务用来完成收集道具、获取额外经验值等，典型的美式冒险游戏的特色。游戏冒险的舞台跨越6大星球，每个星球都有数个版面等待着玩家探索。



▲游戏的画面充满了童话风格，看起来非常温馨。



◀冒险舞台跨越6大星球，每个星球都具有各自独有的场景特色。

触摸式操作

游戏的操控方式主要靠触控笔来搞定，在下屏点击不同方向就能控制主角行走，而其他的行动都是通过点击图标来实行，比如点击物品会出现“物品解说”、“食用”、“携带”、“取消”等4个图标，然后点击不同图标就能采取相应行动，非常直观。当然NDS按键也并不是摆设，L、R键是用来旋转视点的，这在游戏中会经常用到；十字键和ABXY四键的作用相同，都可以用来控制主角行走（如果你不习惯用触控笔操作主角行走就可以使用这种方式）；START键可以调出主菜单，进行存档以及查看资料等等。下面介绍一下各图标的具体含义。

图标解说

图标	解说
	点击后可以获得帮助信息和解说。
	取消、返回。
	确认。
	点击关键NPC角色时出现该图标，用来交谈，触发任务或剧情。
	点击生物时出现该图标，向对方宣战。
	点击好感度满值的生物时出现该图标，邀请对方同行。
	点击同行的同伴时出现该图标，让对方离开同行队伍。
	点击可食用的物品时出现该图标，立即食用该物品。
	点击物品或生物幼体时出现该图标，将对象驮在身上。
	点击果树、石头堆时出现该图标，可使之落下果实和小石块。
	点击巢穴时出现该图标，用来编辑主角身体部件。
	点击受病毒感染的巢穴时出现该图标，用来净化该巢穴。净化巢穴的前提是必须使巢穴的所有生物好感度达到满值。

状态画面解说

游戏时，下屏显示了游戏的实际画面，上屏则显示地图以及生物分布，生物全都用实心圆点表示，除了蓝色代表自己外，其他的都根据与自己好感度的不同用不同颜色表示，绿色是好感度高，白色是一般，红色则是差。靠近好感度差的生物它们往往会主动开战，一定要小心。另外，成为自己同伴的生物会用绿色心型图标表示。在地图上也会标出目前需要前往的地点，会用闪烁的红色圆圈及红色箭头表示。除此之外，山洞、巢穴以及特殊装置等在地图上都有明显的标识，请大家自己注意查看。



经验值槽：涨满后即升级，升级时体力槽和能量槽会全部回复满

等级

任务确定画面：标明了本版面内的主线任务及支线任务

生命槽：靠进食来回复，减为0后会强制返回巢穴

能量槽：靠进食来回复，如果有回复技能可以缓缓自动回复

掘地：点击后主角会立刻掘地回到自己的巢穴

交涉：靠近NPC点击后可以与之交涉

创造属于自己的生物

游戏最有趣的地方就是能够自由创造形态各异的生物，我们的主角最初是一个只有身体、无头、无尾的奇特生物，随着冒险的进行，我们可以为它加上各种身体部件，包括嘴巴、眼睛、身体、前肢、后腿、尾巴等等，使之慢慢强大和进化。游戏中身体部件的种类相当多，不同的身体部件具备不同的能力值以及特殊能力，比如有的嘴巴只能吃果实，有的嘴巴只能吃肉食，有的前肢可以使主角通过深水，有的后腿可使主角通过针刺地形等等。在一些版面中，经常需要玩家根据地形或特定条件来组合特定的身体部件，从而推进流程。



▲自由地创造出奇特的生物是游戏最大的特色。

改变主角身体部件需要在巢穴进行，搭配身体部件需要注意的是，每个身体部件都有一定重量，累计起来不能超过负荷总数，负荷总数会随着主角等级的提升而慢慢增加，另外，身体部件总数不能超过12个。只要满足了以上两个条件，其他的你想怎么搭配都可以，你完全可以给主角弄出2个脑袋、3张嘴巴、4双眼睛，尽情发挥你的想象力来创造特别的生物吧。



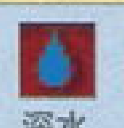
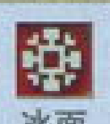
▲上屏左边的槽就是负荷槽，可以看到当前最大负荷是75。

基本能力属性

- 社交能力：该数值越高，与其他生物交涉时好感度上升越快。
- 攻击力：该数值越高，战斗时每一击给敌人的伤害越高。
- 防御力：该数值越高，战斗时敌人给自己的伤害越低。
- 代谢力：该数值越高，进食时回复的体力越多。
- 观察力：该数值越高，上屏地图的视界就越大，同时也能发现更多隐藏事物。
- 能量回复力：该数值越高，能量的回复速度越快。
- 会心力：该数值越高，战斗时发动会心一击（伤害两倍）的几率越高。

地形抗性

有了地形抗性后，通过一些特殊地形就不会受伤害，但会消耗能量值。

 岩浆
 沙漠
 毒草
 深水
 冰面

特殊技能

一些身体部件具备的特殊技能可以让生物在战斗中获得更多胜算，特殊技能分为5种，并且有等级之分，等级越高威力越大，相应的消耗能量值也越多。



- 在身体周围卷起树叶旋风，可伤害多个敌人。
- 回复自身的生命值。
- 持续对敌人喷射火焰。
- 使敌人短时间陷入混乱，无法攻击。
- 一段时间内自身被防护罩保护，不受任何伤害。

与其他生物的交涉



▲迷你音乐游戏的玩法很简单，当亮点移动到花瓣上时就要立刻点击对应花瓣便可。

游戏的世界中存在着各种各样奇特的生物，它们绝大部分都能成为你的同伴（当然不包括那种一见面就开战的顽固分子），而使他们成为同伴的方法就是通过交涉。靠近生物选择交涉指令，对方头上会出现升起的笑脸符号，你要做的就是将这个符号拖回到对方身上，连续拖动4次后，对方对你的好感度就会提升。有时候选择交涉时对方头顶会升起花瓣符号，此时将花瓣拖回对方身上就会进入迷你音乐游戏，要根据节奏和提示准确点击画面，如果完成得好（看下方的好感度槽），对方的好感度就会大幅提升，否则可是会降低好感度的哦。游戏后期，迷你游戏的难度会变得非常高，如果想稳妥起见，还是不要玩迷你游戏，老老实实“拖笑脸”好了。当对方的好感度升满后，再次点击对方就会出现同行指令了。同行的同伴最多两名，如果想让新的同伴加入，必须先开除一个。

战斗——弱肉强食



▲在战斗中记得有效利用必杀技，这样战斗会很轻松。

在弱肉强食的游戏世界中，与其他生物的战斗往往是避免不了的。除了那些特定的NPC，你可以随时与其他生物开战。进入战斗时，战场会限定在一个小区域中，只要靠近敌人并在对方身上划动就可攻击对方，当然你也可以点击必杀技图标发动必杀技（如果装备有的话）。当有同伴随行的话，它也会同时出战一同战斗。如果想从战场撤退，你可以退回到战场边缘，点击右下角的撤退图标便可，当然这样会损失一定的HP。如果在战斗中被对方干掉，不要担心，你会从巢穴中复活，“大侠请重新来过”便是。

一些冒险要点

1.石头的作用



石头可以用来砸果树、砸开石头堆、砸开山洞口等等，有的关还需要用石头砸坏机器或者砸敌人，扔石头的方是：先将石头拾起来，然后点击背上的石头，拖到目标上，松开触控笔后，石头便扔出去了。扔道具也是同样方法。

2.地面的土坑



地面上常常会看到黄色的土坑，这里常常隐藏着道具，此时只要用触控笔在上面来回划动就可以挖开土坑发现道具，不过主角必须要有脚部部件才行。另外，很多隐藏的土坑需要主角的观察力达到一定数值才能发现。

3.生物幼体

游戏中后期会发现一些长得像蚯蚓一样的生物幼体，你可以选择直接吃掉它，但是你也可以把它带回它的巢穴并孵化它，然后可以使它成为自己同伴。净化那些受感染的敌人的巢穴时，这往往是必须先做的一件事。

4.枯萎的果树

枯萎的果树可以通过浇水来复活，看到那些长得像水罐一样的果实了吗，把它扔过去吧。

5.生命垂危的同伴

参加完战斗的同伴往往生命垂危，此时将食物扔给它吧，不过要先搞清楚它是吃荤的还是吃素的，否则不对胃口可是回复不了生命值的。



轻松的画面风格加上独具创意的系统，使得本作玩起来非常有意思，流程上基本没有什么难度，能够让人一口气流畅地玩下去，游戏的收集要素相当丰富，要完美收集的话可不是容易的事情，当然这也保证了游戏的耐玩度。总体而言是一款很不错的创意佳作。



《蓝龙PLUS》的隐藏要素就360上的蓝龙而言相对较少，再加上没有二周目的设定，使得游戏的内容和耐玩度大打折扣。不过本作虽然毛病比较多，但依然有可圈可点之处，例如对最强技能的限制等等，保持了游戏的平衡性。下面就让我们来看看本作到底有哪些值得发掘的地方吧。



研究中心 RESEARCH CENTER

文 左震河 编 宇轩 美编 澄香

蓝龙 PLUS				
ブルードラゴン プラス				
NDS	AQ Interactive	RTS	2008年9月4日	日版
	1人	512Mb	5980日元	无对应周边

宝箱钥匙

本作一共有6种颜色的宝箱需要用对应颜色的钥匙才能开启，大部分宝箱钥匙需要后期才能获得，而这6把钥匙的具体取得方法如下。

1	サファイアキー(苍玉钥匙)	冻结エリア的普通宝箱里。
2	ルビーギー(红玉钥匙)	铁の岛的苍玉色宝箱里。
3	エメラルドキー(翠玉钥匙)	キューブ上层的紫水晶宝箱里。
4	アメジストキー(紫水晶钥匙)	船の墓场水中的普通宝箱里。
5	ダイヤモンドキー(金刚石钥匙)	爆弹制造工厂里的黑曜石宝箱里。
6	オブシダンキー(黑曜石钥匙)	完成22号任务的奖励。

棺材中的怪物



本作在各个关卡都会有棺木存在，打开后会遇到比较强的敌人，将其打倒后就不会再出现了，它们的实力比较高。而且算怪物图鉴里的，想达成100%图鉴的玩家就不能错过了。大部分怪物虽然能力比较强，但是群殴还是很容易过的，惟一有点难度的就数巨大思考机关里的黄龙(レッサ-ドラゴン)了，按流程来说到这关一般都打不过的，它回血量和防御力都非常高，建议到后期有平均60的实力再来挑战会容易一点。而且将其打倒后获得的レッサ-の牙才是委托任务的必须品。

名称	出现地点	弱点	耐性	入手道具
ダークスケルトン	古代人の墓	圣	暗	古代王のピアス
冷血鸟	冻结エリア	炎/风	水/土	水のトライアングル
热血鸟	古代の烧却炉	水/风	炎/土	火のトライアングル
シリトン鸟	古代の发电所	风	土	土のトライアングル
ビックハート	机械仕挂けの施设	火/风/圣	水/土/暗	水と冻结のリング
ストームハート	机械仕挂けの施设	水/风/土	炎/土/暗	火と炎上のリング
ブラックマン	船の墓场	炎/风/圣	水/土	风と土のミサンガ
グレイマン	船の墓场	风/圣	土	水と风のミサンガ
スペルキャスター	铁の岛	炎/风	土	火と风のミサンガ
古代バッタ	铁の岛	圣	暗	风と光のミサンガ
サルゴヴニル	メカロボ工场	土	暗	风のトライアングル

名称	出现地点	弱点	耐性	入手道具
ハイパーケロロン	左脑エリア	炎/土	风/水	ケロロンの首饰り
マインド	左脑エリア	圣	暗	顿足光线枪
セントラルタワー	右脑エリア	土	暗	电磁放射器
セントラルドグマ	右脑エリア	水	炎	石化ガス放射器
レッサードラゴン	巨大思考机关	暗	圣	レッサーの牙
钢巨人	斗技场	土/暗	风	盾碎き光线枪

机器人工厂



在通过メカロボ工场后，我们就可以利用手上的机器人零件设计和强化各种机器人了。机器人可以帮助玩家在人数不够的时候充当帮手，获得机器人零件的方法为打倒各种类型的机器人有一定概率得到，还有完成各种任务也同样可以得到零件，能够制造的总数则根据获得メカロボ启动ユニット的总数决定。

机器人一共分为三个部分，分别是永久机关面板，回路面板和兵器面板。机器人由永久机关输出能量，通过各种回路面板传输到兵器面板，从而使机器人进行各种活动。

永久机关面板

启动了机器人之后，机器人就会拥有一个永久机关，这是提供机器人能源以及动力的部分，永久机关面板的能量越大，机器人能够使用的武器以及技能也就会变得越多。面板上的数值指的就是永久机关的能量，能量的大小是根据机器人本身来决定的，到了后期打倒机器人制作出来后能量值就非常大，这样一来，可以发展的空间也就变得更大。

关于具体的设计

将机器人启动后就会自动生成一个永久机关。将各种线路面板链接上以后，能量会根据线路面板进行传输，CHECK可以具体观察面板的能力分布情况，连接线路依靠分支来平均分配传输到各个兵器面板的的具体能量值。连接线路的分支越多，那么到达各个兵器面板上所获得的能量就会被平均分配。举个例子：永久机关有120的能量值，那么十字面板就能把连接上的能量分流为三份(360／3)，那么其它的三个端口传送的能量变为120。通过合理的控制各个面板的能量拼装机器人才能获得较强的战斗力，而面板的组合方式也是多种多样的。面板中能够安装兵器面板的位置一般都在每个面板的边缘上，面板自身的颜色也要深一些。

回路面板

传输能量的渠道，回路面板一般分为十字型，L字型以及直线型三种，设计时只要让永久机关通过回路面板到达兵器面板就算成功。能力正常流通的话，线路会以发亮的形式显示出来，后期的机器人总体的设计面板都非常大，并且还有分支，这样就要合理的运用各种不同形状的线路来对机器人的各个部分进行连接。后期获得的回路面板中还会拥有各种附加能力，例如使用パワークロスパネルIII的十字型面板作为连接使用到武器上时，该武器的威力会大幅度上升，这类特殊的面板在使用时与普通面板的颜色明显不同。最后要说明的是回路面板是不消耗永久机关任何能量的。

兵器面板

给机器人添加各种武器技能、强化机器人基本能力的面板、兵器面板的武器和技能都有一个必要的数值，该数值表示使用该武器和技能时必须要消耗的能量，而能力的提供就来源于永久机关，能量通过线路传输后到达兵器面板上的能力大于或等于武器与要的能力值，那么该兵器可以正常使用。兵器中还分为普通兵器和特殊兵器两种，每个类型的机器人能够安装的特殊兵器数量都不相同，这点可以在面板上方查看，而普通兵器和能力强化的则可以按情况自行添加。

全任务列表

1. 后期合成系任务要的物品需要靠敌人掉落，可以采用对应技能打对应的怪使其必定掉落道具。如果是像命の首饰り这种比较难掉的物品，可以采取SL大法来获得。
2. 后期的几个龙系BOSS血非常高，推荐就用“弱点属性+降防御+我方攻击加强”的套路围殴，多使用自动复活的技能，一般磨一下就可以解决它。

1.レアウンチくんを探せ！

出现条件	无	需要物品	臭う金の牙
获得报酬	1000G、バイタルドリンク		
攻关要点	打倒地图上出现的ウンチくん，时间限制只有6分钟，注意它的移动速度非常快。		

2.レアウンチくんを探せ！2

出现条件	完成10号任务	需要物品	臭う黒の牙
获得报酬	1500G、バイタルドリンク×2		
攻关要点	同上一个任务一样，时间为6分钟。		

3.レアウンチくんを探せ！3

出现条件	完成11号任务	需要物品	臭う白金の牙
获得报酬	1800G、バイタルドリンク×3		
攻关要点	便便蛇的最终任务，8分钟内打倒5个银色的便便蛇。它们的速度很快，且HP低下时会来一次HP全回复，一定要抓紧时间。		

4.调查メカロボを守れ！

出现条件	无	需要物品	调查报告书α
获得报酬	1500G、万能ワクチン、Lパネル×10		
攻关要点	4分钟之内保护调查メカロボ的安全。调查的地点在王家の墓，每过一分钟会更据战场上残留的怪物数增援一批敌人，回复技能对NPC同样有效。		

5.调查メカロボを守れ！2

出现条件	完成4号任务	需要物品	调查报告书β
获得报酬	1800G、万能ワクチン×2、ラインパネル×10		
攻关要点	5分钟之内保护调查メカロボ的安全，调查的地点则在培养室。敌人多为死灵系，注意使用技能。敌人增援方式与前一个任务是一样的。		

6.调查メカロボを守れ！3

出现条件	完成16号任务	需要物品	调查报告书γ
获得报酬	2000G、万能ワクチン×3、Tパネル×10		
攻关要点	守护系任务的最后一个，地点在铁の岛。首先要保护机器人到达中心部位，到达中心位置后变为保护机器人5分钟。		

7.グルメ王！！

出现条件	无	需要物品	ブライトリの肉×10
获得报酬	1000G、中チャージ药		
攻关要点	很郁闷的任务，在キューブ上层用炎属性的攻击打到10个敌人后就可以获得道具ブライトリの肉×10。敌人很菜但要注意一次只能得到一个肉，就算用范围炎魔法一次打到多个也只会得到一个肉。		

8.グルメ王！2

出现条件	完成7号任务	需要物品	スカイハイの肉×10
获得报酬	1200G、强チャージ药		
攻关要点	与上一个一样的任务，怪物出现在分支点，用炎属性打10个怪物后完成。		

9.グルメ王！3

出现条件	完成8号任务	需要物品	二足トカゲの肉×10
获得报酬	1500G、魔法の药		
攻关要点	烧肉的最终任务，地点在古代人の墓。注意敌人HP高了很多，要算好HP再用炎属性攻击打倒。		

10.暴走メカを止めろ！

出现条件	完成1号任务	需要物品	最速チップ
获得报酬	1200G、フェニックスの爪、ELパネル×5		
攻关要点	打到地图上出现的暴走メカ。和地图上随机出现的敌人一样遇到就会自动进入战斗，将其HP削减到10%就完成了，时间为4分钟。		

11.暴走メカを止めろ！2

出现条件	完成2号任务	需要物品	迎击チップ
获得报酬	1500G、フェニックスの爪×2、EラインパネルI×5		
攻关要点	上一个任务的后续任务，5分钟之内打倒暴走的机器人，围攻即可。		

12.暴走メカを止めろ！3

出现条件	完成3号任务	需要物品	暴走チップ
获得报酬	1800G、フェニックスの羽、ETパネルⅠ×5		
攻关要点	暴走系任务的最后一个。8分钟之内打到暴走机器人，注意必须先将其它杂兵全部清除再达到任务怪。		

13.アイテム合成マシーン

出现条件	无	需要物品	全体回复波动×1、中チャージ药×1
获得报酬	1000G、カーロラの药草		
攻关要点	商店直接购买即可。		

14.アイテム合成マシーン2

出现条件	完成13号任务	需要物品	需要物品:高级な药、紫ボム
获得报酬	1200G、オーロラの结晶×5		
攻关要点	商店直接购买即可。		

15.アイテム合成マシーン3

出现条件	完成14号任务	需要物品	巨大なルビー、强チャージ药
获得报酬	1500G、奇迹の妙×5		
攻关要点	商店直接购买即可。		

16.アイテム合成マシーン4

出现条件	完成15号任务	需要物品	フェニックスの爪、赤ボム
获得报酬	1800G、HPカプセル×5、すごいHPカプセル×3、超すごいHPカプセル		
攻关要点	商店直接购买即可。		

17.アイテム合成マシーン5

出现条件	完成16号任务	需要物品	水のトライアングル、巨大なアメジスト、巨大なエメラルド
获得报酬	2000G、忍び足のリング		
攻关要点	商店直接购买即可。		

18.アイテム合成マシーン6

出现条件	完成17号任务	需要物品	火炎放射器、暗のリング、光のリング
获得报酬	2500G、デビーの腕轮		
攻关要点	右脑エリア的杂兵プロテクター处掉落火炎放射器，ビッグビーク掉落暗のリング，コッカトリス掉落光のリング。		

19.アイテム合成マシーン7

出现条件	完成18号任务	需要物品	命の首饰り、耐暗フレーム、最终兵器の火药
获得报酬	3000G、上忍の首饰り		
攻关要点	巨大思考机关敌人ディフェンダー掉落最终兵器の火药，王样ウンチくん掉落命の首饰り，船の墓场敌人ゾンビメカロボ掉落耐暗フレーム。		

20.アイテム合成マシーン8

出现条件	完成19号任务	需要物品	耐暗フレーム、暗黑物质のバリア、暗黑物质のシールド
获得报酬	3500G、最终战争のピアス		
攻关要点	爆弹制造工场的杂兵イージス掉落暗黑物质のバリア，ブラックアックス掉落暗黑物质のシールド，船の墓场杂兵メカロボ掉落耐暗フレーム。		

21.アイテム合成マシーン9

出现条件	完成20号任务	需要物品	命の首饰り、シェルの腕轮、耐风フレーム
获得报酬	4000G、4属性のピアス		
攻关要点	巨大思考机关杂兵巨大な幻影掉落命の首饰，思考机关の中心的杂兵ラウンドイデオグラム掉落耐风フレーム，思考机关の中心杂兵ライトワード掉落シェルの腕轮。		

22.アイテム合成マシーン10

出现条件	完成21号任务	需要物品	暗のトライアングル、古代王のリング、暗黑物质のギア
获得报酬	5000G、オブシダンキー		
攻关要点	斗技场的杂兵幼生デストロイ掉落暗のトライアングル，メカロボ工场的杂兵フライキャノン掉落古代王のリング，古代の发电所的杂兵警报マシン．ネオ掉落暗黑物质のギア。		

23.强大な影!

出现条件	完成22号任务	需要物品	クリムゾンバッジ
获得报酬	3000G、光のリング、パワーラインパネルⅠ		
攻关要点	打到地图上的专用爆弹机器人。注意它的血和防御力非常高，建议降防后用技能打，弱点是水属性。		

24.强大な影! 2

出现条件	完成27号任务	需要物品	ダークシャドウバッジ
获得报酬	3500G、暗のリング、パワーラインパネルⅡ		
攻关要点	打到地图上的ゾンビメカロボ，除了血厚防高完全没特点，相对后期来说很简单的任务。		

25.强大な影! 3

出现条件	完成27号任务	需要物品	ギャラクシーバッジ
获得报酬	4000G、三首龙のリング、パワーラインパネルⅢ×5		
攻关要点	打到地图上的5个ゴールドメカロボ，没有时间限制，敌人较强采取逐个的战术会比较好。		

26.ドラゴン讨伐!

出现条件	完成23号任务并且打倒巨大思考机关的棺木怪获得レッサーの牙	需要物品	アメジストの牙
获得报酬	3000G、土神のリング		
攻关要点	打到古代の发电所的强敌アメジストドラゴン，全灭初期敌人后出现。		

27.ドラゴン讨伐! 2

出现条件	完成26号任务	需要物品	ファントムの牙
获得报酬	3500G、风神のリング		
攻关要点	船の墓场打倒ファントムドラゴン，全灭初期敌人后出现。		

28.ドラゴン讨伐! 3

出现条件	完成24号任务	需要物品	ブリザーの牙
获得报酬	4000G、水神のリング		
攻关要点	打倒冻结エリア的ブリザードラゴン，全灭初期敌人后出现。弱点是火属性，老办法搞定它。		

29.ドラゴン讨伐! 4

出现条件	完成28号任务	需要物品	パイロの牙
获得报酬	4500G、火神のリング		
攻关要点	打倒古代の烧却炉パイロドラゴン，全灭初期敌人后出现。弱点是水属性。		

30.ドラゴン讨伐! 5

出现条件	完成28号任务	需要物品	スパークの牙
获得报酬	10000G、三首龙のピアス、三首龙の腕轮、三首龙の首饰り		
攻关要点	最终任务，难度也是最大的。打倒出现在斗技场的スパークドラゴン，等级为99。它没有任何的属性弱点且防御超高，初期的敌人全灭以后就会出现在地图下方。注意带上防止混乱的装备，建议采用降防围攻的手段慢慢磨吧。		

钱币

本作的地图隐藏着一种メダル的货币，只要当角色通过钱币所隐藏的区域就得到，游戏中期在召唤ロボの街可以用来购买能力上限道具。货币出现的位置是随机的，而且每次都会刷新，想要最大限度的培养喜欢的角色就多探索地图吧。





追加影

中后期开始可以获得的各个角色的追加影，其中绝大部分的追加影都可以从敌人身上掉落，最后的三个则是要完成任务后给予的，下面是所有追加影的取得方法。

追加影名称	作用	获得方法
ドラゴンプリズム	ソード技能的追加影	爆弹制造工场杂兵灭びの巨兵掉落
タイガープリズム	モンク技能的追加影	冻结エリア杂兵破灭の风星掉落
キラーバットプリズム	アサシン技能的追加影	冻结エリア杂兵破灭の水星掉落
キリンプリズム	アーマー技能的追加影	巨大思考机关キメラの幻影掉落
ランタンプリズム	スナイパー技能的追加影	巨大思考机关杂兵キメラの幻影・炎掉落
ミノタウロスプリズム	ホワイト技能的追加影	冻结エリア杂兵破灭の土星掉落
フェニックスプリズム	ブラック技能的追加影	冻结エリア杂兵破灭の火星掉落
ラフレシアプリズム	スミス技能的追加影	左脑エリア杂兵マジックナンバー7掉落
クラーケンプリズム	パワー技能的追加影	右脑エリア杂兵ブルーフラクタル掉落
ネコマジンプリズム	デス技能的追加影	巨大思考机关杂兵キメラの幻影・土掉落
ケルベロスプリズム	バインド技能的追加影	右脑エリア杂兵レッドフラクタル掉落
タランチュラプリズム	バリア技能的追加影	左脑エリア杂兵プライミングワード掉落
ペガサスプリズム	アイテム技能的追加影	巨大思考机关杂兵キメラの幻影・水掉落
ウンチくんプリズム	レンジ技能的追加影	斗技场杂兵太ウンチくん掉落
三首龙プリズム	チャージ技能的追加影	委托任务获得
キメラプリズム	パラメータ技能的追加影	委托任务获得
アシュラプリズム	ディバイン技能的追加影	委托任务获得

ラッキースター
たいしょう なし
はんい なし
ばしょ バトル
タイプ 自動発動
バトルでレアアイテム入手確率がアップする。
スキル セット
マジック
魔法の心
エキップドロップ
効果時間倍増
ラッキースター
セットするスキルを選んでください

最强的辅助系追加影 三首龙プリズム チャージ系技能

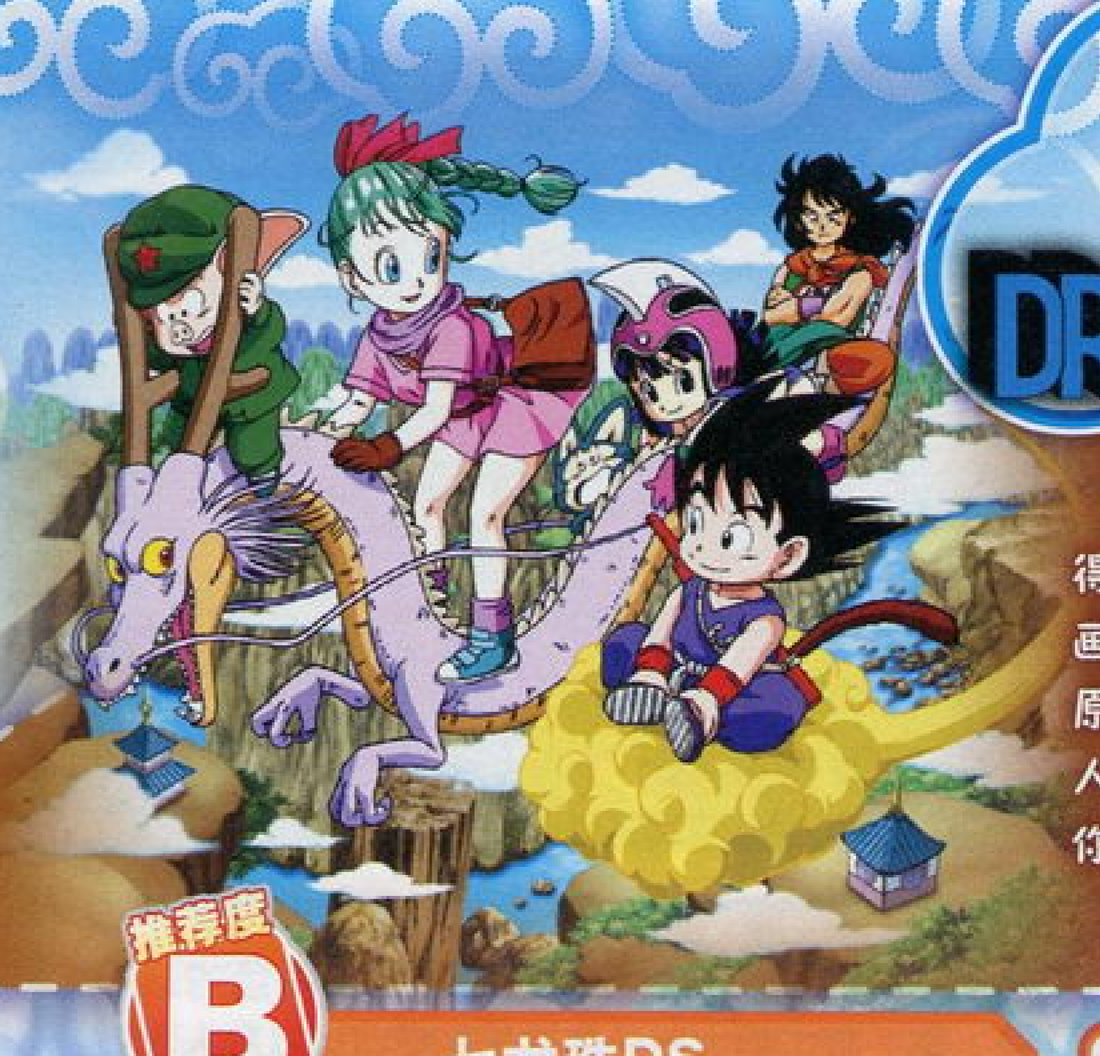
技能名称	范围等级	属性	效果
クイックチャージ	自身	自动系	再次攻击的时间减半
オールチャージ	自身	自动系	全技能都可使用蓄力状态
クロノス	自身	辅助系	随机使用强蓄力状态的魔法技能

最强的魔法系追加影 キメラプリズム パラメータ系技能

技能名称	范围等级	属性	效果
ラッキースター	自身	自动系	战斗后获得珍贵道具的几率上升
见切り	单体	辅助系	一定时间内敌人的物理攻击完全无效化
スターアタック	单体	辅助系	随机使用强蓄力状态的攻击魔法技能，一场战斗只能使用六次

最强的回复系追加影 アシュラプリズム ディバイン系技能

技能名称	范围等级	属性	效果
天使の加护	自身	自动系	进入战斗后附加一次自动复活状态，复活时HP少量回复。
Mフィールド	单体	辅助系	一定时间内敌人的魔法攻击完全无效化
ムーンリペア	自身	辅助系	随机使用强蓄力状态的回复魔法技能，一场战斗只能使用九次



DRAGON BALL DS
ドラゴンボールディーエス

本作是NDS的“《龙珠》系列”中难得的佳作，游戏的剧情完全再现了原作中漫画的情节，听到那熟悉的音乐时，相信看过原作的玩家会感动得泪流满面（包括笔者本人）。想重温儿时的美妙回忆么？那就拿起你手中的笔，一起和小悟空冒险吧。



七龙珠DS			
ドラゴンボールDS			
NDS NBGI	A·AVG	2008年9月18日	日版
1～2人	512Mb	5040日元	无对应周边

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 左震河 编 乌冬
美编 Yangyu



基本操作方式

方向键	移动
X、Y、A、B	画面的移动
L	切换拳击模式和如意棒模式
R	主菜单
START	切换上屏信息



技能列表

游戏中小悟空的技能一共分为拳击和如意棒两种，根据流程的进行能够学会更多的技能，技能可以用游戏中打倒敌人获得的蓝色珠子来升级，每种技能最多可以升三级。

拳击技能

格斗コンボ

拳击模式的基础技能，使用连续拳攻击敌人，实用度很高，不过使用的时候也会有较大的破绽。连续点击目标就可以发动，升级后能增加攻击回数。





突进

绝对是最实用的技能，冲刺攻击敌人，威力一般但是出招快，没有什么硬直时间，第八章以后几乎全靠此招。使用方法为点击悟空后划直线。





かめはめ波

龟波气功，使用前要蓄力，根据蓄力时间的长短决定威力，打中敌人后会形成连击，直到气槽减至0。发动时可以控制方向，能够破坏裂缝墙壁和大型石头，不过实战中并不实用。发动方法为双击悟空后再顺序点击悟空周围的4个字，根据持续点击时间的长短字会变大，威力也会提高，4个字都点完后再点击发射方向即可发动，持续点住屏幕就可以移动方向，升级后点击字放大的速度会增加。

スピン

回旋攻击，个人感觉这招完全是用来解谜和跑路用的，对敌人伤害很小，基本用不上，倒是赶路特别有效率。发动方法为点击悟空进入蓄力状态后，再快速在悟空周围划圈即可，注意两个动作不要一直点在屏幕上不放，应该放开一点再画圈，否则会发不出来，发动之后再点击要移动的位置即可。升级后可以减少持续消耗的气力，并会对特定攻击进行反弹。

ふっとばし

合掌技能，发动快威力也不错，攻击距离一般（笔者怎么看都像踢）。能够将一些特定的箱子击打到远处解开机关，对敌人使用时能够将敌人吹飞，部分特殊敌人要使用这招才能搞定。发动方法为点击悟空后再点击要攻击的目标即可，升级后能够增加攻击的距离。

残像拳乱舞

使用见切后瞬移到敌人背后再连续攻击的招式，必须先发动见切后才能使用，威力很大消耗很小，不过使用起来还是比较困难的，毕竟见切本身就不好发动。发动方法为被敌人攻击前瞬间点击悟空发动见切，绕到敌人背后再点击敌人即可，升级后能增加攻击次数。

如意棒技能

如意棒コンボ

如意棒模式的基础技能，连续用棍子捅人，威力一般耗气也快，但是威力比拳头大一点。连续点击目标就能发动，升级后能够增加攻击次数和击倒敌人。



伸ばし突き

用棒子伸长捅人，距离非常远，能够打到远处的目标，同样可以解开一些机关，使用时有较大硬直，不适合打近处的敌人或BOSS。发动方法为点击悟空后一直拉到目标处再放开，升级后能增加击退和倒地效果。

なぎ払い

棒子捅人的后续技，攻击范围比较广但威力一般，发动比较慢，用来清杂兵还不错。发动方法为拉长棒子后再转一圈即可根据拉长的距离来决定攻击的范围，升级后同样为增加击退和倒地效果。

上车轮

如意棒的旋转攻击，这招的范围是360度的，能够将身边的敌人吹飞，可以说是很好的护身招式。另外也能吹开一些雾气解除机关。发动方法为点击悟空进入蓄力状态后，再快速围绕悟空划圈即可。注意发动和拳击的スピン一样，两个动作之间要离开触摸屏半秒，发动后点住屏幕会持续发动技能直到气槽耗完，升级能增加攻击范围并减少消耗的气力。

前车轮

和上车轮一样的招式，只不过攻击范围变成前方了，使用的时候可以移动方向，对幽灵系敌人有特效，同样可以吹开雾气解除机关。发动方法和上车轮一样，只不过变成了在要发动的方向画圈，升级后能追加一个气功弹和爆炸效果。

叩きつけ

用棒子对敌人直接压杀，攻击距离不错发动也快，对特定的敌人有特效，同样可以敲碎一些目标来解谜，是如意棒技能中比较实用的一招。发动方法为点击悟空后再点击目标，升级后追加攻击距离和击倒效果。

关于宝箱与道具



本作能从关卡的宝箱中获得各种道具，其中最珍贵的莫过于提升角色最大HP与气力槽上限的道具了。另外还可以拿到收集用的雕像，本作中一共有200个雕像可以收集，进入选关画面下方的收集栏就可以查看取得的雕像（金色的雕像还带有语音哦）。大部分宝箱需要灵活运用各种技能才能拿取，还有一种宝箱是看不见的，不过在上屏中宝箱的位置会闪闪发光，转到下屏时就不会再显示了，此时只要角色靠近发光位置宝箱就会出现。除了宝箱外，本作的各种石头罐子里同样可以找道具和雕像，想要收集齐的玩家还是多探索一下各个关卡吧。

流程攻略

关卡1-1

沿着路一直走就行了，路上的石头可以推倒搭桥用，到达目的地后杀完猪返回，还有回程的时候别忘了给布尔玛搭路。

关卡1-2

山洞里面有很多地方要伸长棍子把石头打破后才能跳过去，刺地形也一样，下一个场景中的桥部分要绕道去另一边把石头推下去截断河流。BOSS不难，如果它飞到天上就跑到平台上用棍子伸长将其打下来，之后一顿拳打脚踢就可以KO它。

关卡1-3



直接打BOSS，注意它的俯冲要躲开，不然会受连续伤害。火球很好躲，用棍子和它硬拼吧，几下就可以解决。

关卡1-4



由于背着海龟导致速度大幅度下降，只能使用拳头攻击，而且范围和距离都很小，建议路上能躲的敌人尽量躲开。到达目的地后是BOSS战，直接硬拼或者用蓄力冲刺攻击吧。

关卡1-5

实际就是1-2的地图，进入洞穴后一直左转就可以达到小BOSS处，把蜈蚣和狼都消灭了就能过关。

关卡1-6

需通关一次才可进入的关卡。地图和关卡1-2是一样的，最后多了个BOSS恶龙，它的攻击方式和武道会上并无两样，对于已经通关的玩家应该不难了，还可以使用道具就更容易了。

关卡1-7



需完成其他所有关卡才可进入，最后的对手是悟空的爷爷悟饭，他的攻击方式和关卡7-6的龟仙人一样，只不过气功没有龟仙人那么强，但他的恐怖之处在于攻击力为全游戏最高，悟空就算满血也承受不了他4次攻击。此战不能用如意棒但是可以用道具，算是减低了一点难度，大致的攻击方法和打龟仙人一样，只是后期他基本是连续瞬移5次以上，所以此战一定要有耐心。

关卡2-1

洞穴里要活用前车轮技能才能通过，比如地上的蒸汽要用前车轮或上车轮将其吹灭，之后遇到的石像也要用前车轮将其反弹回去。后面的吊桥用棍子伸长打开，另外还有很多地方都要绕道打开机关给布尔玛铺路，最后的熊就硬拼吧，注意布尔玛的HP，她挂了的话也算GAME OVER的。

关卡2-2



一上来就是BOSS战，注意他的花束，被打中会陷入眩晕，要快速划屏幕来解除。其他招里面大型花瓣是用来干扰视线的技能，腾空压杀只要移动就能躲开，推荐绕到背后用拳头猛攻。BOSS战后是空中关，注意躲避蝙蝠就行了，吃到红心可以加血，最好一直保持在屏幕的最前方。

关卡2-3

本关的机关比较多，遇到被围栏围住的绿色机关时需要坐电梯到上一层的对应位置抬个箱子丢下去（部分机关还需要抬个箱子增加体重）。最后点亮两个大灯笼后会遇到BOSS战，BOSS放蒸汽的时候可以用车轮技打消，之后靠近他就会用冲刺攻击，此时建议离他一定距离后用拳头的蓄力冲刺来打，这样可以防止他乱跑。另外还要注意他的拉面，攻击范围非常广。

关卡2-4



这关只要跟着布尔玛走就行了，路上挡路的毛虫怪用车轮技能一下就可以解决。菜刀熊就硬拼吧，推荐拳头快点，可以降低布尔玛的危险，之后到达中央的地图后就可过关。

关卡2-5

空中关卡，注意多用跳跃躲避飞来的鸟，被撞到不仅减血还会耽误时间。吃到金环会加速，注意连吃没有效果，要间隔着吃才能保证最大速度，限定时间内冲到终点就算过关。

关卡2-6

打完4-5关后才能进入的关卡，很简单的一关，一直打到终点就可以了，版面是和关卡2-1一样的。

关卡2-7

需通关一次才可进入的关卡，本关只要将村子里的苍蝇消灭掉BOSS就会登场，这个BOSS的攻击方式有四种：臭气、挥拳、吐口臭和冲撞，其中冲撞和正面挥拳很好躲，攻击他时最好一击脱离，否则被他的臭气粘到会持续混乱一段时间。另外被口臭打中会晕眩，要特别注意。BOSS的HP不多，几次攻击就能解决他。

关卡3-1

首次出现的迷宫关卡，要找到正确的路才能前进，正确的路旁边都有仙人掌，很明显。敌人里的青蛙要小心它的攻击带混乱效果，中了后会颠倒方向。本关的BOSS是乐平，他的狼牙风风拳范围很广，被打中后很容易形成连击，伤害值也相当恐怖，建议用拳击打游击战，以他的HP是挨不了几下的。

关卡3-2

前进一段距离后发生剧情，学会用棒子敲人，然后就可以清除掉那些挡路的大石头了。本关出现的刺猬建议就用棒子敲，很安全，另外值得注意的还有后面的流沙怪，最后一个版面的沙虫是无敌的，直接跑到上方的出口就可以过关。

关卡3-3

本关的流程很长，一开始的敌人全是刺猬和青蛙，用棒子敲吧。地板有裂缝的地方用棍子可以打开，一般机关和道具都在里面。之后出现的场景需要用棒子灵活切换镜子的颜色来打开对应颜色的门。记录点左边的场景需要到达左上角踩下机关，而下方的场景有一处必须在活动的流沙中用棒子伸长来打击镜子机关，掌握好前提量是关键。进入记录点后的场景有3个铁箱子要先把左右2个向上推，中间的左右推才可以前进。出了洞穴后快速向上方的出口跑，因为沙虫依然是无敌的，跑快点可以防止布尔玛这个拖后腿的在中途挂了。

关卡3-4





龙珠被普尔偷了，这关的目的就是找出它来，它会变身为场地中的仙人掌，利用龙珠雷达可以找到它，当龙珠雷达的发光点位于中心位置时就可以攻击旁边的仙人掌了，找错的话会被仙人掌反击。之后是BOSS战，这次的BOSS攻击力相当高，而且被打中后很容易形成连击，建议等他出招后躲开再攻击，游击战法是最安全的。尽量保持在场地中间的位置，因为跑到沙地形上有可能会被沙虫攻击。

关卡3-5

和关卡3-1一样的迷宫，同样是找仙人掌后前进。两边都有仙人掌的路走哪一边都可以，走错了也只是绕点路，最后到达绿洲就可过关。

关卡3-6

需通关一次才可进入的关卡，BOSS是乐平，他的技巧和以前没什么区别，注意冲拳的距离比较远，而最强技能狼牙风风拳就算被打到了也可以中途躲开，嫌麻烦的话吃个攻防药直接上去硬拼吧。

关卡4-1

本关开始后会学会新技巧，看到有洞的石头可以伸长棒子将自己拉过去，道路上的滚石是无法打碎的，好在被打到也只会费点血。敌人里的机关枪兔子会跳起来躲避棍子的攻击，建议用拳头解决它们。

关卡4-2

牛魔王的城堡，注意新出现的幽灵敌人必须用前车轮或大车轮才能消灭，场景中要靠棒子来传送，不过路也不复杂。这次的BOSS是牛魔王，他会用冲刺、斧头回旋等攻击，不过速度都很慢，很好躲避，跳起来的一招落地时可以听声音来判断落地的时间，落地后攻击范围和威力都比较大，注意要拉开距离，出完这招后会有很长的硬直时间，上去猛攻吧，不过有时候他也会落到其他的地图上就比较麻烦了。另外场景中的火落下来后会持续一段时间，不要靠近就不会有事。

关卡4-3



本关的任务就是打老婆，琪琪只会3招，光线+回旋飞镖+娇蛮泪奔。注意光线会令人陷入晕眩，其他就没什么值得注意的了，打倒老婆后就是飞行关，保持在屏幕最上方基本都不会输的，当然想拿高评价的话就要多吃金环少碰到龙。

关卡4-4

终于学会龟波气功了，使用时根据持续按下的时间来决定威力，不过实用度嘛，明显感觉是个过关技能。本关的大箱子和墙壁都要用气功来开启，大部分宝箱是骷髅怪，气功要打三下才能杀死它，要注意自己的HP，到达城堡最里面后终于找到7星珠，之后会和琪琪定下婚约。

关卡4-5

和前一关一样的场景，没什么区别，机关还是一样的，多用棒子传递吧，到达第二层的中央打开宝箱就过关了。

关卡4-6

需通关一次才可进入的关卡，BOSS是小林，这次他的攻击加强了不少，招式方面空袭脚不但伤害高还带眩晕状态，三招冲拳只要离他远点基本没有什么威胁，HP不足时他会用和小悟空一样的旋风拳，这招速度快且被打到的话伤害很高，不过跑快点还是能躲开的。他的HP很高，持久战是免不了的了。

关卡5-1



一开始就和两个小BOSS战斗，对付他们时要小心机关枪的连续射击，建议使用拳击打，这样硬直会比较小。之后需要消灭多个杂兵，注意当杂兵少于一定数量时就会自动补充，一次最多四个，要优先干掉机枪杂兵。全灭它们就可过关。

关卡5-2

没什么谜题的关卡，一直走到左上的出口就行了。本关的小BOSS比较多，一次最多出现两个。小BOSS的攻击范围还是比较大的，小心不要被敌人夹击。

关卡5-3

难度比较高的一关，本关一进山洞就可以学会新技能——ふっとばし，方法和用棍子敲人是一样的，只不过是要在拳击模式下使用，许多谜题都是将箱子踢到机关上就可解开。首次出现的乌龟敌人需要把它踢翻了才能打死，否则攻击无效。BOSS很强，虽然只会冲刺攻击，但是冲刺时间很长外加会中途转向，被打中后有可能会掉一半以上的血，就算是用棍子防御也会掉血。不过只要躲过它的冲刺后它就会头晕，这个时候就往死里打吧。

关卡5-4

本关的机关很多，不过和之前的区别不大，把以前学过的技巧全部用上吧。开灯的场景需要从左右两边的蘑菇场景绕回来打开机关，注意蘑菇场景的蘑菇只有红色的才能踩，并且还有时间限制，踩久了蘑菇会缩下去。最后的BOSS其实掌握了技巧很好对付，他变成汽车的时候就直接踢翻他然后狂殴，变成兔子的话千万不能让他近身，否则一击必杀。兔子形态下他有三种攻击方式：追踪、萝卜导弹和种下6个萝卜炸弹，前两种只能躲，当他种下炸弹后，用拳头模式将炸弹踢到他身上，这样他会陷入长时间的眩晕状态，此时就用棒子猛攻吧，不过千万不要近身，打得好的话两回合就可以解决他。

关卡5-5

关卡5-4的弱化版，就是把上一关的机关再开一遍，到达开灯的场景后向左边的蘑菇地带走，最后就是杂兵战，消灭一定数量的兔子杂兵就能过关。

关卡5-6

需通关一次才可进入的关卡，和关卡5-4的版面是一样的，当然谜题也是一样的，跑到关卡5-4的开灯场景后向右走，到达终点后是对纳姆的BOSS战，他的招式和武道会时是一样的，能到这里的玩家应该没什么难度了吧。

关卡6-1

一上来就是BOSS战，这次的BOSS用龟波气功打效果很好，另外用棍子敲也行。之后是空中战，在到达终点前追上BOSS就算过关，多注意吃金环加速，路上的飞机也要注意躲避。最后还是BOSS战，只不过机器人变成了两台，用气功干掉它们吧。

关卡6-2

版面越来越多，本关开始后学会新技巧——旋风拳，发动方法和上车轮一样，只不过是拳击模式下的招式，打怪就不要想了，个人感觉拿来赶路和砸罐子还不错。蓝色的机关需要悟空用旋风拳碰一下火台后再点燃，另外还有两种机关，一种圆球的要用旋风拳沾上水或者火，还有一种是固定要沾火的，看形状很好区分。最后的BOSS没任何难度，很容易就能解决，但要注意布尔玛的安全。

关卡6-3



和上一关差不多，只不过多了一种电台而已，一样是用旋风拳来解除，跳跃的机关只要掌握好前提量就行，多试几次总能过的。骷髅杂兵踢它的背后几次就可以完全消灭，幽灵敌人依然要用风车技打，另外本关没有BOSS。

关卡6-4

机关还是和上一关差不多，没啥太大的区别，注意破坏墙壁的地方比较多。巨大的机器人用棍子打有特效。BOSS战分两部分，第一部分先将其身体下的油罐打破，等它漏油后再趁它左手发火时用旋风拳把油点燃，接着它右手会放电，同样方法对付即可。第二部分打它的头，注意它召唤的炸弹威力很大，移动时也会有攻击判定，混乱光线只要快速移动就不会中招。



关卡6-5

机关和BOSS都是一样的，注意BOSS一出来就是第二形态，招式没有什么变化，只不过HP变高了点。

关卡6-6

需通关一次才可进入的关卡，开始后只要朝着火属性雕像的方向走就行，之后的BOSS只会两种攻击，十字型爱心圈只要及时用冲刺躲开就行，桃心炸弹看到就要赶紧跑了。这个BOSS的HP很低，多用冲刺攻击几回合就搞定了。

关卡7-1

关卡地形和5-3是一样的，新增加的敌人中螃蟹会吐气泡，被碰到会连续受伤害，用踢对付它比较好。BOSS是个胖女人，攻击带很多眩晕的招式，不过她的破绽也很大，等她转圈后再上去狂殴吧。

关卡7-2

本关的任务是保护兰奇，她的防御很低很容易被打死，两个BOSS偏偏又喜欢盯着她不放，所以有攻击加强的药就多用点吧，尽快解决两个BOSS才是最根本的方法。

关卡7-3

修行关卡，杂兵里的恐龙的攻击力比较高。本关的BOSS是小林，他的三招威力很大，还会干扰屏幕的招式，不过他的招式后都有很大的破绽，等他出手后再攻击吧。

关卡7-4

本关一开始要送牛奶，一共有三次，第一次送到下方的房子，第二次送到右下，最后一次在最右下边。每次送牛奶前都会提示地点，建议不要按掉解说。途中会遇到兰奇袭击，注意观察她的动作后再行动，她的动作硬直很大，等她攻击完再抓紧时间通过，如果被打到就得重新来过。第二部分打大螃蟹，没什么难点，一路强攻就好了。之后学会最后的招式——残像拳乱舞，使用拳击的闪避后发动的连续攻击，如果不想练习可以直接出去。

关卡7-5

需通关一次才可进入的关卡，比布尔玛先到达终点就算胜利，注意撞到石头的话不但减速而且伤害很高，基本撞三次就会GAME OVER。关卡一开始没有敌人时抓紧时机超过她很重要，因为后期石头、飞机再加上鸟轮番上阵非常麻烦，坚持保命第一的原则，金环可以不吃但千万别撞到障碍物。

关卡7-6

通过除关卡1-7以外的所有关卡才能进入，和龟仙人的最终决战，他的招式全面强化，气功变得更粗而且威力也相当高，不过此战可以吃药使得难度反倒没武道会的高，实在不行就多买几个药吧。

关卡8-1

天下第一比武大会的章节，本章所有的战斗都是擂台战，不能使用道具和武器，只能使用拳击打，被打出擂台直接算输，当然对敌方也是一样的，因此建议本章的战斗都以求稳为主。第一战打双刀熊，它的攻击很慢范围也很窄，离他远一点等他攻击后再上去一套乱拳吧，求稳的话可以用冲刺磨，这样比较安全，另外也可以直接将它撞出擂台。

关卡8-2

对手是原作的一头肥龙，他的攻击有四种，甩尾之前有很明显的准备时间，之后硬直也比较大；拳头攻击比较快不太容易躲；最具威胁的一招是飞空拳，这招速度和转向都非常快，看到他发动这招时要赶快躲，否则被打到了很容被连击直接掉到擂台外。将其体力打到一半以下后他会用粘液封住悟空的行动，中了这招要赶快划屏幕破解。抓住他出招后的破绽猛攻吧，当然也可以把它打下擂台，不过因为体重关系要它下擂台比其他角色要困难点，其实他的HP不高，实在的话还是用冲刺慢慢磨吧。

关卡8-3

对手是原作中的纳姆，招式有连续脚、空中冲刺脚和空中十字脚。其中连续脚比较快，但是不难躲，一般中了也只会被弹开，不会有太大的威胁；空中冲刺脚发动前他会跳到空中，及时移动就不会被打中，空中十字脚更是有明显的范围提示，躲开他的范围就行了，他在使用空中冲刺脚和空中十字脚时都会鞠躬，抓紧时机攻击吧，难度不算太大。

关卡8-4

对龟仙人的一战，难度比较大，他的招式比较多，开始的连续拳加冲刺只要和他保持距离都很容易躲开，偶尔会用的龟波气功连续移动也很好躲开，等他发完招就会露出破绽，这时就用冲刺打吧，不过千万别用拳击直接打，因为会遭到反击的。当他的HP到三分之一左右时他开始用醉拳和瞬移气功，一半HP以后会用蓄力掌，这招的威力很大，中了还会被连续麻痹，一定要快速划屏幕破解，最后一阶段他会频繁使用瞬移气功和蓄力掌，速度非常快，因此千万不要和他正面碰撞，保持一定距离用冲刺一下一下地打。不要妄想把他打下擂台，他会用龟波气功飞回来的（真是忠实原作啊）。总之，本战以求稳为主，打倒他后就是结局了。

关卡8-5

需通关一次才可进入的关卡，和乐平的决战，他的招式还是没有变化，不过狼牙风风拳使用的几率上升了，由于不能使用回复道具，老老实实地用冲刺磨吧。

关卡8-6

需通关一次才可进入的关卡，和小林的决战，招式也是一样的，最具威胁的还是旋风拳，他喜欢在HP不多的时候连放，所以最后的阶段要小心，在他晕的时候千万不要太贪攻，否则被卷到可不是好玩的。

关卡8-7

需通关一次才可进入的关卡，和恶臭战士的决战，基本和关卡2-7一样，注意冲刺时不要从背后顶他，不然会被混乱，其他地方倒是没什么区别。

关卡8-8

需通关一次才可进入的关卡，和红一点的决战，和关卡6-6不同的地方在于十字型爱心圈有两种范围和速度，一种慢而短，一种快而长，注意后者的威胁比较大，不过她发这招时很容易对付，躲到她的攻击范围外用龟波气功就好了，她的其他两种攻击也很好躲，由于不能回复还是稳扎稳打吧。

关卡8-9

需通关一次才可进入的关卡，和纳姆的决战，这次他强了很多，主要是因为空中十字脚的范围变大了，非常不好躲，看见地面上的范围后要尽快用翻滚躲开，后期三连发更是让人头疼。除了这招外其他的招式都和以前一样。

关卡8-10

需通关一次才可进入的关卡，最后一关的对手竟然是肥龙，招式和以前一样没任何区别，参照以前的方法搞定他吧。

玩后感

本次的《龙珠DS》到这里就告一段落了，平心而论，本作的优点和缺点相当，双人攻关的设定不错，但是非要给布尔玛也来个血槽，她挂了还会直接GAME OVER。虽然游戏有不少隐藏关，但部分隐藏关卡直接就是照搬前面的关卡，某些BOSS打了两次但能力还是一模一样的。另外剧情方面本作只讲到天下第一武术大会完结，照这个情形来看出续作几乎是铁定的了，希望以后的作品能给我们更大的惊喜吧。



文 逍遥 编 胧月 美编 Juxi

本作是开发了人气S·RPG游戏《约束之地 利维艾拉》、《尤歌朵拉同盟》的Sting公司的最新力作。游戏的世界观与前两作相同，是“Dept. Heaven Episodes四部曲”中的第四部分，至于第三部分至今没有任何开发信息对外公布。本作虽然被定义为S·RPG类型的作品，但是游戏的总体风格更偏向于即时战略。立志于不断为游戏加入无限创意的Sting公司这次又为玩家们带来了什么好玩的东西呢？赶快投入到游戏当中吧！

攻略透解 GUIDE THROUGH

推荐度 A

噩梦骑士

ナイツ・イン・ザ・ナイトメア

NDS	Sting	S·RPG	2008年8月25日	日版
	1人	1Gb	5090日元	无对应周边

Knights in the Nightmare

系统介绍

Sting公司制作的游戏总是让人抓狂，本作也不例外，要想完全解读游戏的系统可是一件颇有难度的事情，不过笔者相信这点小问题是难不倒各位玩家的！建议刚刚开始游戏的时候先去教学模式“How to Play”里面了解一下，下面笔者会详细地对游戏的系统进行一番说明。

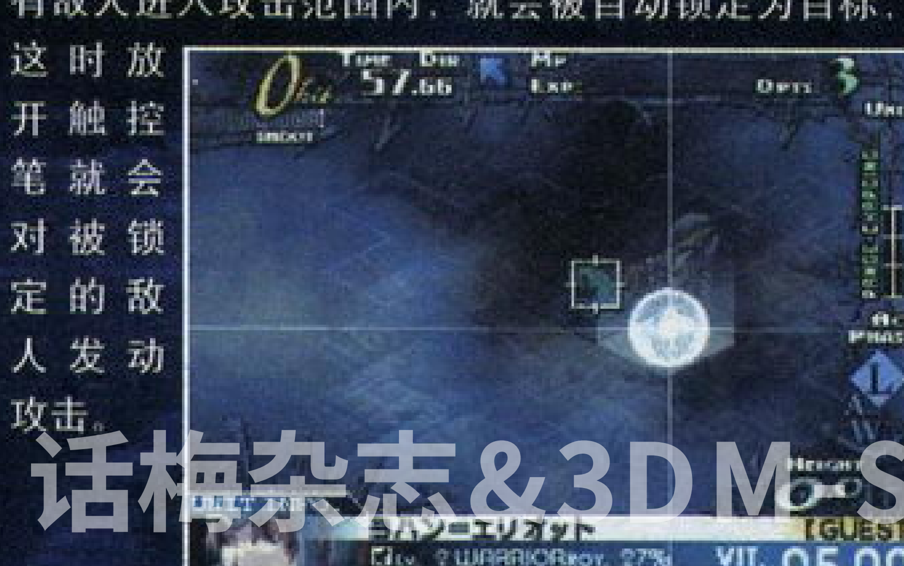
威斯普（ウィスプ）



威斯普在游戏中代表着玩家，是徘徊在现世的灵魂。你必须控制着它附身到被诅咒的骑士的身体里，与邪恶的敌人进行战斗。当然你在游戏中要做的可不只是战斗这么简单，回避、释放魔法等动作都必须由你亲手完成。

如何对敌人发起攻击

上文笔者提到了游戏中最重要的一个因素“威斯普”，使用触控笔就可以控制着它随意移动。首先要做的是在战场上寻找可以附身的对象，被诅咒的骑士（身体呈透明状态出现在场地内，部分非敌我方的角色必须对其使用关键道具，才能将他们拉拢为我们的同伴，具体请看下文中介绍），成功将威斯普移到某位人物的身上，并出现实体化就表明附身完毕。附身后在画面的右边会出现一栏持续上升的蓄力槽，随着蓄力的提高该角色的攻击范围也会逐渐扩大。这时移动威斯普并不会脱离该角色的身体，而是可以左右移动更改攻击方向。期间如果有敌人进入攻击范围内，就会被自动锁定为目标，这时放开触控笔就会对被锁定的敌人发动攻击。



如何回避敌人的攻击



画面左边有1条敌人的行动时间栏（多名敌人则会显示1栏以上），当其从下至上到达顶部后敌人就会发起攻击1次。游戏画面中会显示敌人的攻击招式，熟练地操作威斯普躲避敌人的攻击就可以避免受到伤害，擅长平面射击类游戏的玩家在这里可以一展身手了。

如何使用道具

画面右边的4个小格子专门用于存放在战斗中可使用的道具，移动威斯普接触到栏目中的一个道具，该道具就会被选中，接下来移动到使用对象身上就可以发动该道具的效果。道具分为战斗类与关键类，前者顾名思义是用于战斗中对敌人造成伤害的道具，在游戏中也就是所谓的武器道具，而关键道具的用处则是招募战场内的新同伴加入队伍。每位战斗都有固定的武器种类可以选择，并不是所有武器都可以使用，除此之外还有使用等级的限制，没有达到该等级的战士也无法使用该武器。武器道具有使用次数的限制，每个道具说明都有一个单词Dur，后面显示的数字就是剩余的使用次数。两种道具的获得方法是统一的，也非常地简单，只要在战斗中击倒敌人或者是破坏宝箱等物品就有一定的几率掉落，每次完成战斗电脑也会给予一定数量的道具奖励。不过比较特别的还是关键道具，由于招募同伴是本作重要的元素之一，因此制作组特地在收集关键道具方面提高了难度。以不同难度开始游戏的话，关键道具的收集方法是不一样的，具体的还有待各位玩家慢慢地去体会研究了。

关于移动

游戏中几乎没有传统的移动概念，只能通过特殊的方式让原本配置好的角色改变自己所在的位置。例如骑士职业和剑士职业就可以在普通攻击之后进行移动，或者是发动锻造后的武器所附加的R.C.E特效强制人物进行移动。

关于MP的消耗与恢复

MP值的信息栏位于游戏画面的上方，每次使用道具都必须消耗少量的MP点数，PTS表示的是当前MP的剩余点数，当PTS的点数显示为0的时候，将无法使用任何道具。想要恢复MP的方法就是，成功命中敌人就会掉落不同颜色的宝石（ジェム），它们的作用是一样的，此时只要迅速在触摸屏上移动威斯普收集宝石MP的值就会逐渐回升，每蓄满1次就会累积1个PTS。



雾模式的重要性

雾作为环境因素在本作的战斗中起到了举足轻重的作用。握好触控笔，在屏幕上画出逆时针旋转（具体画法请参考教学模式中first step的第5项）就可以在淡雾环境（Law）与浓雾环境（Chaos）之间切换，切换按钮位于画面左下方。在浓雾环境下所收集的MP量要比淡雾环境下多出许多。此外武器道具的使用也有环境限制，部分武器可以在淡雾环境中使用，而有些则必须在浓雾环境下才可使用。战士们的攻击范围也会因此发生改变，例如在淡雾环境中为斜向攻击，那么切换到浓雾模式中就会变成直线攻击。合理地运用雾系统对战斗会有很大的帮助。





攻击时进入"准备状态"

对某位角色使用武器道具，并让其蓄力至MAX等级时，画面右上角会出现一个白色的"RED off"图形，点住威斯普不要放开并移动到该图形上，就会变成红色的"RED on"。进入准备状态的角色会保持发动攻击时的姿态，不会对敌人进行攻击，这样就可以暂时先对该角色放置不管，等到需要的时候再解除准备状态释放攻击，这点对于面对千变万化的战局来说，给予了玩家更多战术的选择。

如何使用高级技能攻击

使用高级技能攻击（HI-SKILL）必须满足两个条件，分别是该武器拥有高级技能和使用角色的属性与武器相同。满足条件后就可以发动威力超强且华丽无比的高级技能攻击，不过攻击完毕后该武器就会消失。

障碍物利用说明

在战斗中时常会碰到一些宝箱以外的物品，我们将它们俗称为“障碍物”。别小看了这些障碍物的用处，从它们的身上也可以获得各种各样的道具哦！与取得宝箱里面物品的方法一样，想要获得障碍物里面的物品需要将它的DMG值打到100%才能被彻底破坏。障碍物共有三个状态，第一是完整状态，第二是损坏状态，第三是毁坏状态。破坏到后面两个程度分别可以获得道具，当然得到的东西和宝箱里面的比起来还是有一点的差距。

招募同伴



作为一款S·RPG，如果仅仅依靠个人的力量，是很难在战斗中赢得胜利的（某热血机器人游戏除外）。因此在我们冒险的过程中，还需要不断地招募可靠的同伴，扩充我们的队伍。除了每个章节固定加入的同伴外，在战斗场景中时不时也会遭遇到非敌非友的战士，这时如果身上有携带关键道具的话，就可以将他招募为同伴。游戏中将近有100名各具特色的同伴供你挑选，不过想要得到他们的加入，没有关键道具可办不到哦。

ROY值说明

位于同伴信息栏的最后，ROY值代表了这名人物的忠诚度，忠诚度越高那么他在战场上的表现也就越活跃。

战斗准备

在战斗准备阶段可以查看4个内容的信息，分别是敌人与障碍物的信息、我方队伍人员的情报、道具装备以及人员配置。敌人的情报主要显示了属性、等级、HP等信息，我方人员情报则显示了属性、等级、HP、ROY值、VIT值等等，相比敌人的情报要更丰富一些。进入装备道具界面，首先点击空出的道具栏，然后直接选择所需的道具，该道具就会直接存放到道具栏中。最后一项人员配置，只有在场地内还有多余的白色空格存在时，才能再派遣一名角色，否则的话就只能按固定人数开始战斗。在准备阶段中最重要的两个步骤就是道具的装备和人员的调动，根据战场上的敌人分布情况，将有利于我方人员战斗的角色分配到正确位置，再加上合理地运用武器道具消灭敌人，相信S级的战斗评价便是垂手可得的事情。



作战对象与属性列表

首先我们来确认一下游戏中的3个作战单位，威斯普、我方战士以及敌人。游戏中玩家只能控制威斯普对战士下达攻击敌人的指令，而不能直接对敌人发起攻击。而敌人无法对战士造成伤害，而是以威斯普为目标进行直接攻击。就是这个简单的战斗关系构造出了整个的战斗系统。游戏中的属性分为3组对立属性，分别是无属性与雷属性对立，炎属性与冰属性对立，神属性与暗属性，每一种属性都有各自特殊的附加效果。无属性的效果是攻击伤害为2倍，对无属性、神属性及暗属性威力薄弱；火属性烧伤后会够停止自动恢复，并逐渐减少HP，炎属性对炎属性、雷属性威力薄弱；冰属性冻结后无法行动，冰属性对冰属性、雷属性威力薄弱；雷属性中了麻痹后有一定几率降低敌人移动速度和命中率，对雷属性、炎属性及冰属性威力薄弱；神属性的宝石获得量是普通的2倍，对神属性、无属性威力薄弱；暗属性可以停止HP自动恢复，对暗属性、无属性威力薄弱。

捕捉率

当敌人进入攻击范围的时候捕捉率就会不断提高，如果当前人物攻击属性能够克制敌人，那么捕捉率就为200%，就是伤害乘以2倍。而如果属性之间没有任何联系的话，捕捉率就为100%，也就是没有杀伤附加。



TIME说明

每场战斗会分为多个回合，每个回合的战斗时间为60秒，时间用完就会结束该回合。进行战斗的时候或者被敌人攻击到都会减少时间。因此想要达成S级评价或者是获得关键道具一定要学会节约时间去战斗。

敌人的特殊行动与属性的更改

某些特殊种族的敌人会发动特殊的技能，例如瞬间移动，钻入地底或者是克隆自己。如果不断地用同一种属性的技能攻击敌人，那么该敌人就会转换成你的攻击属性。不过当敌人进行这两种行动的时候头上都会出现一个指令，如果能够迅速点击它那么就可以阻止敌人使用。

关于VIT值

VIT值对于游戏中的我方角色来说是最为重要的东西，因为它影响到人物的生命。每次发动攻击都会消耗VIT值，具体为普通攻击0.1、使用武器攻击0.5、高级技能攻击1.0。每次升级都可以恢复少量的VIT，假如我方某位战士的VIT减为0，那么他将永远无法复活。所以说合理地分配攻击次数是游戏中必定要掌握的一门技巧。如果当某位人物的VIT降到无法恢复的时候，可以选择将他进行“灵魂继承”，牺牲这名人物将他部分的能力值附加到另一名角色的身上。

魔法阵



男术士和女祭司可以在战斗场地上设置魔法阵，敌人接触到魔法阵就会受到伤害。不过魔法阵的使用也有时间限制，男术士为20秒，女祭司为30秒。

关于地形落差

在战斗准备阶段可以按下L或者R键调出地形观察，右下角的Height显示的就是高低度，站在越高的地方蓄力的速度也就越快，并且使用带有吹飞效果的人物攻击敌人，将敌人从高处击落的话有一定几率产生昏迷效果或者暴击效果。

追击



当敌人的等级低于我方角色的时候，在战斗中途可能会发生逃跑，这时候使用武器道具去攻击它，并在它头上的黑色指令消失前点击一下就会发动追击技能，发动后对该敌人的伤害要比普通状态下高出许多。

武器强化

游戏中的武器道具可以进行最多9次的强化，每强化一次失败率就会提高一点，每强化失败一次武器道具的耐久值就降低一点。强化武器需要消耗オーブ和メディウム两种专门用于强化武器道具的特殊晶石，这两种晶石可以都可以从怪物的身上获得。每次武器升级还会附加R.E.C效果，最多可以附加3个，当战斗画面左上角的HIT数与R.E.C效果的发动规则相等时就可以发动R.E.C效果。当武器的Dur剩余不多时，可以选择使用“统合”，将两把相同种类的武器进行融合用于相加Dur的值，融合后之前的改造将全部还原。

关于胜利条件

在战斗过程中不难发现画面的下面有一栏显示着当前敌我双方HP的状态栏，该状态栏除了观察HP剩余情况外，更重要的是当这里的敌人的生命值排列呈现出纵、横、斜三种线条（要求至少3名以上敌人的生命值），并全部显示KILL的时候就说明完成当前关卡。如果在该回合内没有完成上述条件的话，就会进入下个回合，并启动类似老虎机的游戏让你来选择下个回合登场的敌人。在玩老虎机游戏的时候你偶尔会看到全身发光或者是身体线条发光的敌人，前者是下个回合中能够与其他怪物的生命值连成线的怪物，后者则是当场战斗中实力最强的敌人。当然，在某一场战斗中杀死特定敌人（如BOSS）同样可以通过该关卡。胜利后可以获得一定数量的经验值，这时在系统菜单画面就可以对人物进行经验值的分配。



LEVEING模式

完成一场战斗后系统会询问是否再次挑战先前的关卡，不过只能使用电脑提供的无名战士和武器，好在电脑提供的人物和武器的等级都与你当前的游戏进度相挂钩。在LEVEING模式中获得的武器、经验值和锻造晶石等都可以使用，唯有关键道具无法在LEVEING中获得，因此想要获得关键道具还是要在主线战斗中多动动脑子才行。

关于失败条件

就是所谓的GAMEOVER，当满足特定的人物VIT为0、我方队员全灭、没能在规定回合数内完成战斗这三个条件中任何一个时就会GAMEOVER。



小技巧

1. 过度剧情的时候可以按下L或者R键加速。

2. 躲避敌人的攻击时，如果能与敌人的招式擦身而过那么此时威斯普会暂时变成蓝色，系统会根据你变蓝的时间为你额外增加EXP。

3. 战斗中选中我方或者敌人的角色，按下十字键暂停可以了解到一些特殊的情报。

4. 蓄力状态下按下L或者R键可以取消蓄力。

5. 战斗中按下L或者R键可以进入Escape模式，该模式下无法向敌人发动攻击，但是所遭受的伤害，也就是时间可以减半，多数用于BOSS战场合。

6. 战斗时按下十字键的上下方向键可以选择将时间转换为MP或者EXP，然后结束该回合。

剧情流程攻略

在主菜单中选择Game Start后就可以开始游戏了，如果之前没有看过How to Play里面的内容，那么在Game Start选项下面还会多出一个First Step，其中的内容主要是向新手玩家介绍一下本作的操作及系统，对此有一定了解的玩家可以直接跳过这个选项。接下来就是游戏难度的选择，笔者选择Normal普通难度开始游戏（注意：不同难度下开始游戏，游戏内容可能会有少许不同）。每场战斗基本上都可以拿到1个以上的关键道具，因为本作中的战士数量实在太多了。如果看到名为“名も无き骑士”加入队伍，那也只是一时的加入，战斗结束后就会离开队伍，在How to Play模式中有具体讲解到。战场上显示着“Not a knight”的人物不是作战单位，不过可以从这些人口中得到一些情报。

Scene #1 运ばれし者の目覚め

胜利条件

6个回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

第一回合敌人有两只，分别是火属性与神属性，带上冰属性和暗属性的武器。开始战斗后先用暗属性的武器消灭面前的グレアウーズ，再切换到浓雾模式使用冰属性的武器消灭远处的アッシュレイス。由于第一回合敌人只有两只，所以无法完成任务，在第二回合选怪中会出现一只强力的スカルリフフォーム，追求经验值的玩家可以试着挑战一下，否则就直接选择会闪光的グレアウーズ结束本场战斗吧。另外本关中的关键道具竟然多达4个！分别藏在3个障碍物和宝箱中。宝箱中的物品エンゲージリング是收服下一关刺客的关键道具。

Scene #2 夜明けまでの长い路

胜利条件

7回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

本场战斗限定只能使用一位角色战斗，好在场内还有一个外援可以帮助我们，那就是位于右上角的刺客。如果想让刺客加入的话就必须在上一关中打开宝箱获得エンゲージリング。刺客可以使用火属性的双刀攻击スノーウィエルフ，而我方的战士则可以使用冰属性的斧头优先将コロナスパイダー消灭掉。本关依然有关键道具可以收集，同样可以用在下一关招募同伴。

Scene #3 狩る者と狩られる者

胜利条件

9回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

本战中首发的人员并不是之前我们所用的战士，如果觉得用不习惯也可以在队伍配置里面换人。敌人的属性有无属性、炎属性和冰属性，选择相应的武器道具消灭它们，要小心树人形状的敌人，它们会进行瞬间移动。记得用关键道具收服两名战士。

Scene #4
人狼の現れし森

胜利条件

7回合以内击败人狼杰米（ジェイミ）

战斗讲解



游戏的第一场BOSS战，敌人只有一头人狼。我方可以派遣两名人物出战，弓手的位置就不要动了，因为那里是单独的一个平台，人狼很少接近。最主要的是近战角色这里，最好换上等级比较高的人物坐镇，这样对人狼的伤害可以提高不少。由于人狼没有属性，因此只好靠攻击力来决胜负了。人狼的攻击方式比较简单，利爪攻击只针对一个方向，虽然攻击范围广，但是准备时间很长，所以容易躲避。狼牙弹的发射也是一个方向的，不过起招速度很快，要靠敏捷的眼力躲避到空隙的地方。当人狼的HP降到9000以下的时候就会发动破月攻击，当满月上全是人狼的爪子时就准备进入Escape模式，将伤害减半。当人狼受到强烈攻击后就会蜕变成半人类，显示出半人类的外貌，这时对他发动攻击就可以给予相当猛烈的伤害。

Scene #5
放たれし者の末路

胜利条件

9回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

要小心ヴァーミリオン的五芒星旋转攻击，刚开始可能不习惯它的转动规律，看到五芒星后直接移动到它根本碰不到的地方就好了，当然同时也要注意周围其他敌人的攻击。

Scene #6
动中の动

胜利条件

10回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

マッドスケルトン和スターヴゴブリン的技能攻击范围比较大，这两只敌人如果同时发起攻击的话是蛮令人头疼的，优先消灭其中一只的话对战斗会有一定的帮助。本战中的障碍物数量虽然不多，但是都正好分布在每位战士的附近，建议花一点时间将它们破坏掉。

Scene #7
大いなる贽

胜利条件

9回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

这一关敌人的实力都比较一般，尽量以收集关键道具为主，避免与骷髅敌人作战，对战起来相当耗时。

Scene #8
四天王の宴

胜利条件

10回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解



与上一关相比本关的难度又提升了一个水平，初期配置的敌人的实力倒是一般，后面回合选择怪物时会出现大量的高等级敌人，如果不想和他们遭遇的话就尽量避免吧。场内的两个宝箱一定要拿，都是关键道具。

Scene #9
暗跃の将

胜利条件

9回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

本关的敌人实力与前一关相同，场地上的宝箱和木桶可以不用理会，因为就算破坏了也拿不到什么好东西。



Scene #10 协力者との邂逅

胜利条件

5回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解



战斗开始前威斯普与穿着铠甲的女战士玛利亚相见了，而这一战中我们就要控制玛利亚与魔物进行战斗。虽然只有一个人，但是玛利亚的实力绝对够强劲，由于无法换人所以没办法了解到玛利亚详细的能力值，但是从资料栏上的力量槽的值可以看得出来玛利亚的战斗能力几乎是接近完美的。不过本关作战还有一个比较麻烦的地方，那就是与位于下半部分的敌人战斗时需要靠玛利亚的攻击后移动才能消灭它，这点上比较消耗时间。

Scene #11 暗の守り手

胜利条件

7回合以内击败裁きのリヴリア

战斗讲解

战斗开始前系统允许玩家再增添一名战士上场，可见本场BOSS战绝不比上次来得轻松。BOSS前期的攻击方式有2种，首先是挥动大铁锤，在画面中打出巨大的水柱攻击，每次都会连续放出3个水柱，杀伤为12点。第二招就是蓄力后将大量的五角星撒向空中然后向下坠落，杀伤为8点。不论BOSS使用上面的哪一招，都可以很快辨认出来它是要发招了，在此提前做好准备就不会被攻击到了。当BOSS使用第一招的时候，尽量在画面下方移动，这样当看到有水柱聚集的时候可以靠反应立刻躲开，第二招就更好躲了，直接跑到屏幕的左上角等着星星飞到空中又弱下去后对BOSS发起攻击。当BOSS的生命开始减少的时候，它时不时就会放出吞噬时间的魔法，如果你没能迅速从蓝色的大转盘中逃出来，那么就会立刻结束该回合。BOSS的MP是用不完的，它会释放魔法恢复，而且恢复HP的速度相当快。后半部分BOSS使用吞噬时间的频率会提高很多，基本每次使用武器攻击完都会发动一次。如果在此战以前都没有好好地使用LEVEING模式修炼的话，那么本关打起来将会异常辛苦，因为本关对于可出场战斗的三位人物的能力要求很高，必须都有独当一面的能力才可以与BOSS抗衡。



Scene #12 囁き蠢く者

胜利条件

5回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

开始战斗后再配置一个战士一起战斗。这场战斗的难度不高，但是比较麻烦，因为敌人的招式大部分都是子弹形式，而且有些还会反弹，最可恶的是经常在专心躲避子弹的过程中被敌人的眼睛光线给照到，变成逆方向行动。

Scene #13 神器を探す者たち

胜利条件

13回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

本关的敌人数量很多，所以系统给出的战斗回合次数也很多，不妨利用这个机会多多累积经验和道具。不过也因为敌人的数量比以往要多，因此弹幕也提升了一个层次，大家要小心躲避敌人天女撒花一般的攻击。

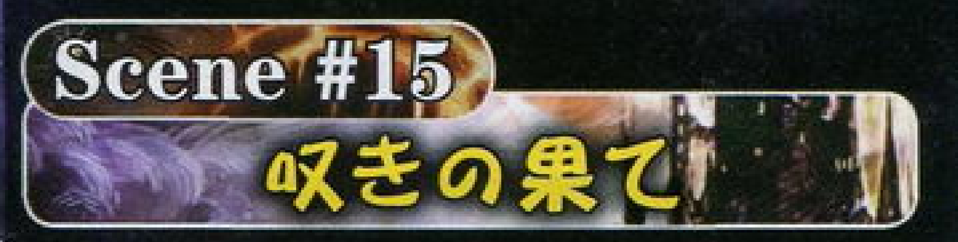
Scene #14 常暗の翼

胜利条件

4回合以内击败堕天使メリッサ

战斗讲解

虽然这次的BOSS战仍然只有一名敌人，但是BOSS两边的投石车却妨碍到了我们的进攻，好在BOSS前期的攻击手段比较单调，除了和人狼一样的半个屏幕的抓击外，就只有召唤神鸟这一招式了，后者的攻击方式犹如走场秀一般，所以不用担心，把投石车先消灭掉。然后开始转攻BOSS，当BOSS的生命值降到5000以下的时候就会开始释放全屏幕杀伤的高级魔法，记得进入Escape模式躲避攻击，否则会吃大亏的。靠着玛利亚的力量本关的BOSS难度明显比较低，很轻松就可以通过。



胜利条件

11回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

没想到上一场作为BOSS辅助攻击的投石车变成了量产化了，本次战斗中大部分都是魔法系的敌人，要小心应付。



Scene #16 暗を缠いし骑士

胜利条件

9回合以内击败黑骑士ガンツァー

战斗讲解

骑士初期招式基本都是全屏幕的大范围杀伤，必须要掌握了它的攻击规律才好躲避，否则的话很容易被打到。不过一定要注意，黑骑士有一招冲刺是致命的，只要被击中一下，我方战士的VIT值就直接降为0，非常邪道的一招。好在骑士在发动这招的时候头上会出现两个黑色的感叹号，当你发现这个标记的时候立刻按下L或者R键进入Escape模式就不会被黑骑士攻击到。当黑骑士的HP降到12000以下时，便会发动斩首刀的技能，屏幕中间会出现一个巨大的剪刀，要注意躲避它的攻击。

Scene #17 近付きつつある者

胜利条件

8回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

本战中新增加了一种拿着铁锤的敌人，这种敌人的攻击范围很广，而且杀伤大，HP也很多，不太好应付，如果在当前回合大部分是弱小的敌人的话可以优先选择克制该怪物属性的武器消灭它。这种敌人还有一个最可怕的地方就是会随即破坏掉场内的障碍物，这对于想要收集到全人物关键道具的玩家来说简直就是噩梦。

Scene #18 力を求めし者たち

胜利条件

6回合以内击败堕天使メリッサ

战斗讲解

和前面那一场战斗基本相同，这里笔者就提一下她的新招数吧。当BOSS的HP降至5000以下时，会发动一招封印威斯普的招式，当威斯普被其封印起来后你就只能在一个极小的空间内行动，一定时间后才会解除封印，比较邪恶的一招。

Scene #19 力を求めし者たち

胜利条件

6回合以内击败堕天使メリッサ

战斗讲解

本关的场景比较大，而且障碍物也很多，如果时间上有足够空余的话就把这里的障碍物清理一下，可以拿到不少好东西。敌人的种类和以前的一样，利用属性优势解决他们就可以了。

Scene #20 城门に潜む胁威

胜利条件

8回合以内击败魔兽ガルム

战斗讲解

此时去攻击兽王ダウタロス是没有任何效果的，不过它会在旁边不断地提高自己的能力和等级，因为下一场就是要和它作战了，所以本次的战斗一定要速战速决，不能拖时间，拖越久对我们下一场的战斗越不利。直接把目标锁定魔



兽ガルム。魔兽ガルム的攻击方式比较简单，没有什么非常恐怖的招数。大范围攻击的招式有空隙可以躲避，惟一比较烦人的就是它时不时会扑到你身上，导致被扑的人物一定时间内无法移动。果然，刚刚把魔兽ガルム打败兽王ダウタロス就从上面跳了下来开始战斗。BOSS一开始会使用大范围的飞镖攻击，由于这些飞镖比较小而且速度快，所以躲避起来比较有难度。没过多久他还会召唤出打手来，这时候就别去管这些杂兵了，专心攻击BOSS，杂兵如果一直缠着你也是好事，一边攻击BOSS的同时一边也可以伤害到它。当BOSS的HP降到22000左右的时候，它就会放出必杀技。游戏画面的右边会出现一张狼族的图案，然后屏幕上面与下面就会出现尖牙，向中间突刺，要注意回避。

Scene #21 迫り来る脅威

胜利条件

12回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

比较简单的一个关卡，场内的障碍物很多，可以清理一下，杂兵还是以前见过的那些，小心恶魔雕像喷射出来的子弹，没什么难度。

Scene #22 枢机卿の焦り

胜利条件

7回合以内击败堕天使メリッサ

战斗讲解

与上一次交手的时候一模一样，不过本次增加了少许的难度，除了堕天使メリッサ自身实力有所提高之外，场内的魔法书是比较大的障碍，好在我方也有两名帮手，赶紧把魔法书破坏掉再和堕天使メリッサ战斗。

Scene #23 魔女の手駒

胜利条件

23回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

本关的地形稍微有些复杂，左边部分的敌人需要骑士跳跃到上面的同伴所在的平台，再跳过去消灭，还有就是场地内的障碍物很多，可以全部清理一下，23回合的时候还能好好地练一下级呢。



Scene #24 新たなる侵食

胜利条件

9回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

本关的敌人实力比之前的略有提高，弹幕又是一片模糊不清，建议将空余的位置换上弓手，这样可以打到很远的地方，下面的战士可以换成剑士。

Scene #25 彷徨える心

胜利条件

8回合以内击败魔剑士レオネル

战斗讲解

到目前为止来说本关是难度最高的一个关卡了，魔剑士レオネル拥有极高的攻击力，外加上魔剑的辅助攻击，这两个家伙配合起来实在是让人非常头疼。魔剑士前期的攻击方式主要有瞬移、多重反射激光、连续飞刀和闪电气刃，魔剑的攻击倒是比较单一，只是用剑影给予我方伤害，不过范围非常大。遇到这样的敌人，考验的就是玩家的操作和眼力了，一定要配合Escape模式，否则只有败给他的份。战斗中尽量以2位远程攻击人物和1位近战人物的组合去战斗，这样至少不会说レオネル瞬移到远处后没办法打到。



Scene #26 魔女の台头

胜利条件

13回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

同样是一个地形非常复杂的关卡，左边部分的空位要派上可以移动的角色，或者是把骑士换成剑士也是可以的。

Scene #27
狮子の心を持つ男

胜利条件

6回合以内击败阻击手アクリーヌ

战斗讲解



アクリーヌ的移动速度很慢，出招的准备时间也很长，不过威力却不容小视。由于是使用远程类武器的角色，弹幕的华丽程度自然不言而喻，加上有三台弓箭炮护驾，战斗难度很高。初期アクリーヌ的攻击方式只有三种，分别是放出5个圆球的扩散箭，直接从天上召唤5把巨箭流星，还有就是阻击跟踪箭了。本关最好能够由一名骑兵可以上场作战，因为地形和アクリーヌ会不停移动的缘故，所以派上骑兵是非常好的选择，而且相信大家战斗到这里身上的武器也已经有一部分具有相当的强度了，可以利用这些武器好好地和敌人打一场。

Scene #28
决战の前夜

胜利条件

14回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

派遣弓箭手到空余的位置上，因为这个位置可以直接攻击到3只敌人，选一个冰属性的武器给弓手使用，剩下的按顺序消灭就好，同样是没什么难度的关卡。

Scene #29
狮子と龙の对峙

胜利条件

8回合以内击败枢机卿ケイブホーン

战斗讲解

战斗一开始场地内的3个魔毯就会召唤出3头骷髅兵，在这之后的战斗中魔毯也会时不时地张开一下，要注意不能碰到它们，否则MP会逐渐被吸收掉。ケイブホーン基本上都是在上面释放咒文攻击，间隙很大。还有一个是大范围的白雾攻击，躲避那个的时候需要注意一点。剩下比较烦人的那些骷髅兵，会放出大量的魔法阻碍我们，如果觉得ケイブホーン的攻击很好躲避的话建议可以先把骷髅兵消灭掉再去攻击ケイブホーン。

Scene #30
潮流の行き着く先

胜利条件

9回合以内击败堕天使メリッサ

战斗讲解

再一次和堕天使メリッサ相遇，和上一次的区别不大，只是场地内又增加了新的设施。



Scene #31
夜へ向かって

胜利条件

8回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

比较复杂的地形，建议构架KILL链接的时候不要选紫色方位的敌人，因为那里的路线不好走，而且敌人也不容易打到，宁可麻烦一点多打几次。

Scene #32
咒われし者たち

胜利条件

16回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

本关出现了复数个魔剑，上次与魔剑士レオネル战斗时还没发现魔剑有一个自爆的攻击方式，就是在攻击完毕之后突然消失了。场景中有许多东西可以拿，记得清场哦。

Scene #33
最果ての种族

胜利条件

8回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

比起前面那些地形险恶的关卡，本关的行走路线实在叫人太舒服了，轻轻松松就可以拿下的一场战斗。

Scene #34
龙の末裔の挑战

胜利条件

9回合以内击败不死なるヴィルゴ

战斗讲解

战斗场景与前面那场战斗的地方有些相似。推荐本关的3个战士都选择同一种族，因为在这场战斗中敌人的移动是固定向一个地方的，如果能让我们的战士也固定在一个地方，并使用固定的技能攻击它那么战斗的效率会很高。不死なるヴィルゴ的初始技能有鬼火，威斯普碰到鬼火就会被吸走MP值。比较恐怖的一招是游戏画面中间出现一个魔法阵，从魔法阵中伸出一个骷髅头来，并吐出一些奇怪的虫子，它们会跟着你跑，而且速度非常快。还有一招就是从画面的两边伸出8根尖爪向中间攻击。

Scene #35 边境の圆舞曲

胜利条件

5回合以内击败灰被りのヴィーニヤ

战斗讲解

战斗开始先把目标瞄准杂兵，如果不把杂兵干掉那么后面的战斗会变得很混乱。ヴィーニヤ的必杀技和兽王ダウタロス的必杀技十分相像，也是在游戏的左右边出现一张卡片形状的东西，然后释放出星星与月亮在画面中跳跃攻击。看到卡片后就进入Escape模式躲避一会儿吧，因为星星和月亮的跳动非常没有规律，在掌握它们的走向之前还是仔细观察一下比较好。

Scene #36 夺われし亡骸の行方

胜利条件

12回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

可以多派一点剑士在这里，因为敌人都聚集在一起，可以一次性攻击到好几个。没有什么难度的战斗，障碍物要记得清理。

Scene #37 枢机卿の忘れ形见

胜利条件

9回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

打破中间的那个蛋可以获得斩铁剑，还会生出一个美杜莎……本次战斗的地形比较简单，没有什么复杂的地方。

Scene #38 二人の追迹者

胜利条件

4回合以内击败悲运のピスチェ

战斗讲解

ピスチェ会扔出一团毛球，散开后会飘落一片的羽毛，切忌不能接近它们。偶尔会飞到天上放出龙卷风，以及从龙卷风里面飞出来的风刃。当她的HP降到一定程度后会在场地上空放出红月，从红月里面飞出一群的魔法红鸟攻击。ピスチェ比较烦人的地方就是移动速度快，而且经常跑来跑去，这时候我们就要充分利用到RED系统了。将招式蓄力到最满后进入RED状态，然后去把另外两位同伴的技能也全部蓄力满。等到ピスチェ接近的时候立刻释放武器技能攻击她，反复几次就可以击倒了。

Scene #39 迷宫の只中へ

胜利条件

10回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

战场上的巨大水晶是可以穿过去而不用破坏掉的，当然笔者是建议大家能破坏的就破坏，毕竟有东西可以拿。在这一关选用骑兵作战效果可能会比较好一点。

Scene #40 狮子心王の封印

胜利条件

13回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

与前一关的内同基本一致，只是换了一个地方而已。

Scene #41 结界の崩坏

胜利条件

6回合以内击败从者サキト

战斗讲解

サキト的攻击范围很大，基本上每一招都是大范围弹幕。其中最可怕的两招笔者在这里和大家说明一下，那就是当サキト分身成4个以后，她们的攻击都是有效的，意思就是说原本只有1个サキト与你战斗，这下有4个，所以当她们分身成4个后如果使

用弹幕话的那真的是连逃跑的地方都没有了，因此一定要把幻影消灭掉或者直接找出本体。另一个可怕之处就是サキト的必杀技极光，画面的上下都被极光所包围，然后在极光里面放出大量的水晶雪花攻击威斯普。

Scene #42 皇女の瓮り

胜利条件

16回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

不要选择白色区域出现的敌人作为链接，很麻烦，其他的没什么难度。

Scene #43 魔女の苛立ち

胜利条件

16回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

和之前那个关卡一样，不要选择白色区域出现的敌人作为KILL链接之一，比较麻烦，选择其他的会方便许多。

Scene #44 远い记忆

胜利条件

7回合以内击败皇女アーリェ

战斗讲解

在开始这一战之前，如果队伍中没有一两位实力绝对强劲的话，还是再回去好好练练吧。アーリェ（骑上龙之后感觉像游戏王里面的某张卡片……）的初期招数有大范围的半圆风刃及火龙吐火球，后面的龙石像还会帮助她们攻击。与她僵持一段时间后她会飞到天上进行攻击，之后龙会消失一段时间，这时候可以直接攻击她本人。其实说了这么多还没有讲到重点部分，最可怕的不是她那利索的攻击，而且那厚得无与伦比的生命值……

Scene #45 超越を望みし者

胜利条件

11回合以内架构1个KILL链接

战斗讲解

本关的地形也是比较复杂的，最好选择骑士或者剑士上场，利用中距离攻击和移动技能消灭敌人。

Scene #46 调停者の战い

胜利条件

20回合以内击败冥王ゾルゴナーク

战斗讲解



ゾルゴナーク一共有3个头，左边的会喷出鬼火，右边的会喷出龙之吹熄，而中间的则是黑暗之火。建议大家一开始不要急着攻击，可以利用Escape模式先观察一下它们的攻击规律，然后从中找出间隙再发动攻击。最好选择拥有远程攻击的角色上场，因为近距离作战已经有一个玛利亚了，不需要再多叫一个，多了反而容易乱。如果玛利亚在近战时被ゾルゴナーク给挡住，而且不能执行任何行动的时候，你会看到ゾルゴナーク的下巴附近会出现一个黑框，只要点击几下就可以看到玛利亚的身影了。

Scene #47 秩序と混沌の狭间で

胜利条件

18回合以内击败新生メロド＝メルギス

战斗讲解

游戏的最终战，把最好的武器拿出来使用吧。メルギス一开始就会冲过来，并使出一列的攻击手段。当它挥动爪子时，屏幕上就会有红色的爪子飞过，要注意回避不可大意。其他的招数还有召唤出红色的龙卷风以及暗黑球。将它的生命打到一定程度后BOSS就会使用必杀技，开始是展开翅膀慢慢旋转，撒出来的星星要注意躲开，最后BOSS会闭合翅膀，要注意这是最危险的时候，立刻进入Escape模式，然后靠眼力躲开星星的冲击，完了之后就可以继续与BOSS战斗了。



通关后的最大感慨就是游戏的系统之新颖，让我们看到了日本厂商那些许的进取心。（笑）玩Sting公司的游戏确实需要做好心理准备，系统实在是太过复杂了，其实只要能挺过教学关（跳过的话你可能完全不知道游戏该怎么玩），后面精彩纷呈的战斗绝对会让你不忍释手。



既然这是一个腐朽的世界，那就将它毁灭吧！

攻略透解 GUIDE THROUGH

推荐度 B

毁灭世界 被引导的意志

ワールド・デストラクション 导かれし意思

NDS	SEGA	RPG	2008年9月25日	日版
	1人	2Gb	5980日元	无对应周边

扮演以毁灭世界为目的的“反派角色”的新颖题材令本作从众多原创RPG中脱颖而出，再加上厂商不遗余力的宣传，实在是很难让人把目光从这款作品上挪开。多位业界名家、知名声优的加盟无疑为这款游戏增加了含金量，而之前个人比较担心的新晋制作公司Image Epoch在本作中的发挥也在预想以上，许多独创系统的引入让游戏有了较高的可玩性，而就为大家献上游戏的最速攻略，希望能给各位的灭世之旅提供参考。

WORLD DESTRUCTION

ワールド・デストラクション

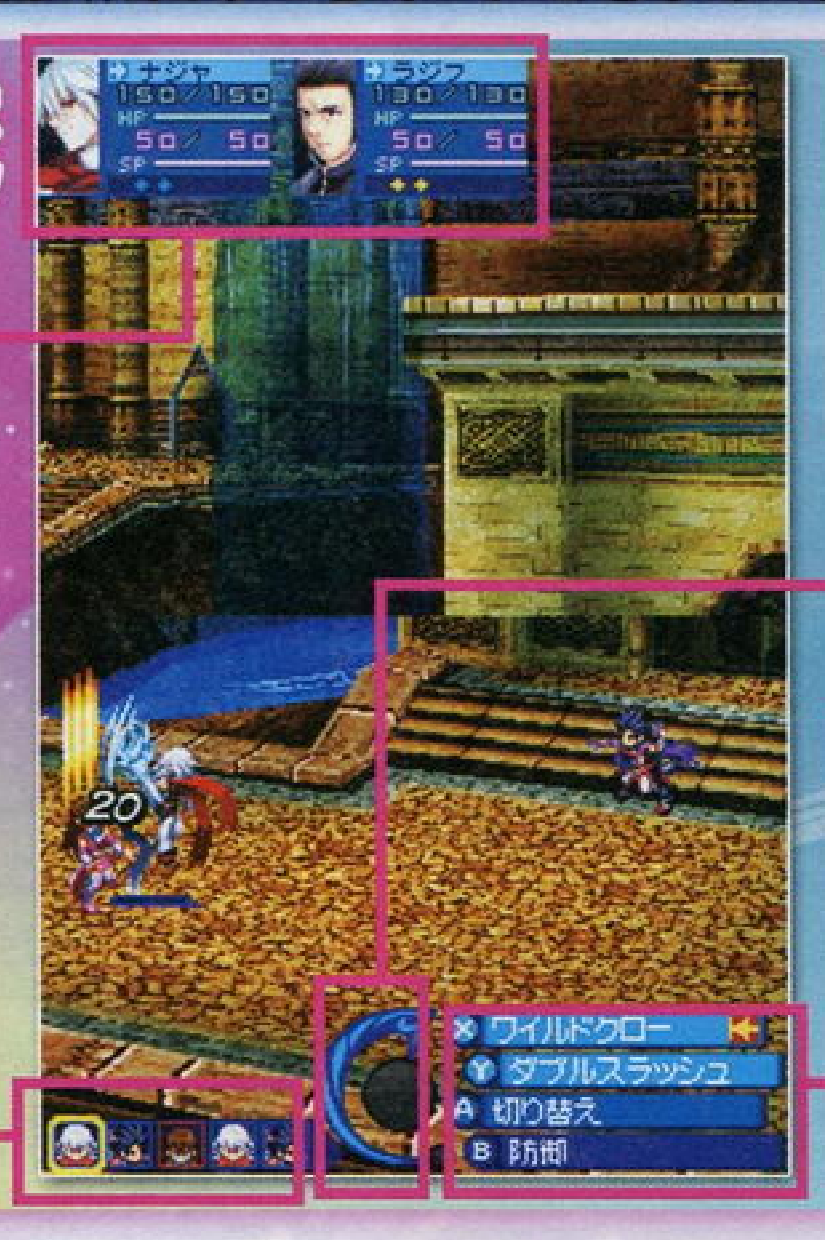
文 雷伊 美编 澄香

系统介绍

菜单项目解说

アイテム	查看和使用目前获得的物品，按L和R键可以切换物品类别。
スキル	使用回复技能，一共只有7种，虽然种类不多，但实用度很高。
キャラクター	角色菜单，选择该菜单后再选定角色图标就能进入该角色的菜单，其中包括"装备"、"カスタム"(技能改造)、"ボイスセット"(台词设定)以及"详细"4个子菜单。"装备"即为帮角色更换装备品，每名角色可以装备一把武器、一件防具以及两个饰品；"详细"为该角色的详细个人档案。"技能改造"和"台词设定"将在后面详细介绍。
チェンジ	更换战斗同伴，游戏中一共有6位同伴，不过每场战斗最多只能上3人，利用该指令就可以编辑战斗队伍，位于左列三个位置的即为参战同伴。
オプション	游戏设定，主要是关于BGM、音效和语音等的音量大小设定。
セーブ	存盘，本作中只要是非剧情画面便可随时存盘(某些特殊场合除外)，十分方便。

战斗系统



角色信息

角色的基本信息，包括姓名、HP、SP等，如果角色中了各种异常或有利状态，那么在头像下方会有特殊的图标表示。SP下方的球为BP值。

行动顺序

敌我双方的行动顺序，越靠左的角色越早行动。

必杀槽

当该槽积蓄到中央圆球的时候，即可发动必杀技或上位技能。

指令栏

我方的指令栏，其中Y键为斩击技、X键为打击技，按A键可切换菜单，从而使用道具和技能。

战斗键位

十字键	切换攻击目标/选择道具
X	打击技/攻击技能
Y	斩击技/辅助技能
A	切换菜单/使用道具
B	防御/回到通常菜单
L	查看各种技能的说明
R	按住后为逃跑

使用技能

通常情况下，按下指令栏上的X和Y键发动的是普通攻击(即斩击和打击)，但按下A键后，菜单就会切换为技能使用菜单。在该菜单下，X键为发动攻击技能、Y键为发动辅助技能、A键为使用道具，B键为回到通常菜单。按下X键或者Y键后会出现子菜单，此时又要通过按X/Y/A键来选择想要发动的技能，攻击和辅助均有3种普通技能。第4种上位技能通常情况下是不会出现的，当满足了发动必杀技的条件后，那么技能菜单中的指令就会变为第4种上位技能，选择后就可以直接发动，无需输入指令。与发动普通攻击不同的是，发动技能需要消耗角色的SP。

BP与行动

上屏SP值下方的圆球为BP值，有几个黄色的球，就代表角色在轮到自己行动的那个回合可以行动的次数。BP值并不是固定的，在进入战斗的时候会根据士气的变化来变化，而在战斗中也会随着连击数或者会心一击次数的增加而变多。所以有的时候会出现以下情况：某角色进入战斗的时候，BP只有1，也就是说轮到他回合的时候他只能行动一次(比如发动一次攻击、使用一次技能或使用一次道具)，但是如果他发动的攻击有着很高的连击数，那么BP值就会在进行该套攻击的过程中增加，从而使角色在该回合内拥有了再次行动的可能。如此不断积蓄BP、不断进行攻击的过程是非常爽快的。而随着BP的增加，下方必杀槽也会逐渐提升，当升到中央圆球的时候(最大BP值增加到6)，原本菜单上斩击技和打击技的名字就会自动变为必杀技的名字，按下X或Y键后就可以发动必杀技了。必杀技发动时要输入一连串指令，输入越快越准确，必杀技的威力就越大。



台词系统



台词系统是本作比较有特色的一个地方。在游戏过程中，角色的某些台词会被记录下来(对话中显示为黄色的台词)，在角色子菜单中选择"ボイスセット"一项就可以将这些台词设定给角色，按START键可以试听这些台词。每名角色最多可以同时设定4种台词，这些台词具有着各种各样的效果以及不同的发动条件，替角色设定的话在战斗过程中会随机发动。比如主角基利耶的台词"いい经验だった"发动时机是在战斗结束时，效果为全员经验值两倍。很多台词都可以在剧情过程中获得，不过有些则需要在支线剧情中才能得到，当看到"XXのボイスを手に入れた"的时候就代表某角色的台词被记录了下来。需要注意的是，在剧情过程中只要按START键就可以完全跳过剧情，这种情况下就看不到台词被记录下来的提示了。不过别担心，跳过剧情并不会影响台词的获得，虽然没有提示信息，但只要调出台词菜单，就会发现台词其实已经被记录下来了。

斩击与打击

本作的普通攻击分为斩击(ラッシュ)和打击(ブロウ)两种。其中斩击的连击数高，但单发的威力小；打击只有1HIT，但威力大，并且具有某些特殊效果，比如将敌人打晕、将敌人打浮空等等。每名角色都有3种地上斩击技和3种地上打击技，最初菜单中出现的是斩击技1/打击技1，当斩击技1/打击技1发动过后，菜单显示就会变为斩击技2/打击技2，以此类推。斩击技是游戏中最常用的攻击手段，特别是当角色升到20级之后，将斩击技123进行"连结"的话，通常只要连打X键就可以轻易干掉一个敌人。

本作的战斗纵跨了NDS的上下两屏，因此敌人也分为了空中和地上型两种。敌人位于地面时，攻击菜单就是通常的情况，而当选择位于空中的敌人为攻击对象时，攻击菜单上的斩击技和打击技就会自动切换成空中斩击技(空中ラッシュ)和空中打击技(空中ブロウ)。

士气

士气是影响进入战斗时角色BP值的关键要素，在战斗中人物信息栏BP值那项的左边。可以发现几种箭头，其中红色的↑代表士气高、绿色的→代表正常、蓝色的↓则代表士气低下。士气与角色的装备品情况有关，在为角色装备饰品的时候我们可以发现，饰品的信息栏中有一项为"好み"(喜好)，当该栏的右侧有红心图标时，代表角色喜欢该饰品，右侧为灰色裂开的心时，则代表角色不喜欢该饰品。对饰品的喜好程度将直接影响角色在战场上的士气。没有心号则代表该饰品对士气没有影响。

逃跑

按住R键不动，下屏的右下方就会出现一条逃跑槽，该槽会不断向右边缩减，当完全扣完的时候我方便可以从战斗中逃脱。当然，BOSS战和一些剧情战斗是无法逃走的。

合成

游戏过程中可以得到很多素材，去城镇的武器合成屋，就可以将这些素材合成到武器上，从而来使武器拥有属性、改变武器的属性、使武器具有各种强化能力等。有些武器上本来就附带了各种能力，在武器合成屋中，玩家也可以将素材从武器上抽出，不过通常情况下抽出之后该武器就会消失，但只要支付一笔额外费用，就可以同时保留武器和素材。

技能改造

CP值的获得

技能改造系统是本作的精髓所在。在角色子菜单的“カスタム”一项中，就可以利用CP值来学会、强化各种普通攻击和技能。CP值可以在战斗胜利后获取，根据打倒敌人的不同，获得的CP值当然也不一样。另外，根据每场战斗中最大连击数的多少，战斗后也会获得额外的奖励CP值。连击数达到10以上时就可以获得CP奖励，其中11连击奖励1CP，连击数越高奖励得越多，每场战斗最多奖励99CP（连击数在48以上）。游戏中有着获得CP值两倍的饰品或者台词，不过这对奖励CP是没有影响的。

学习技能

每位角色的普通攻击、技能并不是一开始就全部学会的，有些必须消耗CP值来学习。没有学会的普通攻击、技能在技能改造菜单中以问号显示，不过菜单中同时也会显示该技能的学会条件，方法很简单，就是其前一个技能的等级强化到一定程度（通常是LV3或LV4）即可。

改造技能

比起学习技能，改造技能更让人兴奋。其中普通攻击可以强化的为“攻击”和“命中”两个项目，技能可以强化的为“效果”和“SP”两个项目，SP为发动该技能时需要消耗的SP值。在游戏初期，每种普通攻击、技能最多只能强化到LV6，不过当角色的等级上升到20级的时候，强化上限就会变成LV7，以后角色每升10级，技能的等级上限就会+1，最多为LV15。

当技能强化到LV7时，会出现两个额外的奖励选项：“特性强化”和“カスタム栏+2”，前者可以强化技能的特性，比如将“连击1”强化为“连击2”，后者则为将某个项目的最大改造次数变为10（原本为8）。但是对地面斩击而言，特性强化可以将“连击1”变更为“连结”，这样就可以在后面接续下一级的斩击，比如斩击1连结斩击2，这样在战斗中只要按一次Y键就可以连续发动斩击1和斩击2，但只消耗1点BP。通过连结斩击123，就可以使一次行动发动一整套斩击，对于斩击连击数高的角色如莉雅和托比来说，是非常爽快刺激的。当将技能强化到LV10的时候，有第二次奖励选项出现，分别为“特性强化”/“カスタム栏+2”和“カスタム等级上限”，后者可以令技能等级额外再加5，这样配合角色升级时技能等级上限的提升，每种技能最大可以提升到LV20。

当某个强化项目最大10次强化机会全部强化完毕时，就可以得到额外的能力奖励，这在技能菜单的BONUS一项中可以查看到。攻击强化满的话奖励“会心5”、命中强化满的话奖励“必中”、效果强化满奖励“精神统一”、SP强化满奖励“觉醒”。攻击、命中全部强化满奖励“明镜止水”，效果、SP全部强化满奖励“奇迹”，不过要想达成这一点，就意味着角色的等级必须提高到99级，否则技能等级是没法提升到LV20的。如果对技能的强化方式不是很满意，可以用“回归の书”这种道具来令普通攻击・技能强化情况重置，这样攻击・技能就会变为没有强化前的状态，而之前消耗掉的CP值也会全部回归，可由玩家重新分配。

剧情攻略

这是一个兽人和人类共存的世界，在这个世界中，兽人占据着绝对领导地位，而人类则始终被兽人所奴役，过着水深火热的生活。兽人族的族长被称为兽贵，兽贵十二师掌管着这个世界的运作权。人类和兽人的矛盾不断激化，因此诞生了"世界毁灭委员会"和"世界救济委员会"这两个性质完全相反的组织。尽管这个世界在外表上和普通的世界没有区别，但"沙"是构成这个世界所有元素的根本，如果缺乏这种元素之力，那么事物就会变成一滩白色的散沙。本作的故事，就是在这样一个独特的世界所展开的……

基利耶

苍の都ヴィトー

"世界救济委员会"接到了"世界毁灭委员会"发出的准备毁灭苍之都ヴィトー的犯罪预告，救济委员会第三方面指挥官拉吉夫(ラジフ)发表了演说，对人类这种大逆不道的行为进行了痛烈批判，并再次强调只有兽人才是这个世界真正的主人。一旁的纳迦(ナジャ)对此不以为然，他已经习惯了每次演说颠来倒去的这几句话，对于他来说，错误的并不是人类，而是人类中那些唯恐天下不乱的恐怖分子。纳迦之所以有着这种与普通兽人截然不同的观点，原因就在于他并不是一名普通兽人——他是兽人和人类结合所产下的半兽人。正是这种尴尬的身分，令他在兽人堆里总是遭到冷嘲热讽。正当拉吉夫在纳迦面前显示自己尊贵的地位时，一名兽人匆忙前来报道，称街中遭到了炸弹袭击。引发这场骚乱的是一位名叫莫尔蒂(モルテ)、手持巨刃的人类女子，人称"红莲莫尔蒂"。



话不投机，双方的战斗一触即发。此时要操作纳迦(拉吉夫为NPC)来与莫尔蒂发生战斗，战斗很简单，主要熟悉一下基本战斗系统以及对应的键位，将莫尔蒂的HP减少到一定程度战斗就会强制结束。

不知怎么的，此时天上不断有传单掉落下来，莫尔蒂捡起一张看了看，顿时显得异常振奋，丢下烟幕弹溜之大吉了。

边境の村バニルー

画面转到了一个宁静的边境小村，人类少年基利耶(キリエ)一直在这里的酒吧打工，老板阿格尼斯也挺关照他。刚刚完成一项送货任务回到酒场，基利耶又接到了一项新的任务——去附近的砂镜洞，将深处的"スナメダケ"采回来。由于砂镜洞离村子不远，里面也没什

么骇人的怪物，所以阿格尼斯相信这样的任务对基利耶来说还不至于是难事。

从阿格尼斯那获得5个“回复药S”和200G后，就可以前去游戏中第一个迷宫了。砂镜洞的入口就在酒场的旁边，进入洞窟之后往右边走会发现路被巨大的岩石挡住了，不过不要紧，只要上前调查就可以将岩石毁坏继续前进。过桥的时候敌人出现，敌人是两只蜜蜂，轻松解决后继续前进。迷宫很短，走几步就可以看到回复点，再往里走就是BOSS战了。

BOSS的弱点是水，连按两次A键切换到道具使用菜单，利用途中宝箱中获得的“水石のかけら”，丢两个就可以送它归西。如果错过了宝箱中的该道具也无所谓，用普通攻击也可以轻松获得胜利，BOSS的攻击力很低，没有威胁可言。

顺利采到“スナメダケ”后原路返回，走出洞口的那一刻，天空中像下雪般地飘落下了传单，传单的内容令基利耶感到很惊讶——他已经被吸纳为世界毁灭委员会的一员。基利耶自认从未和该组织有过交集，这究竟是怎么回事？难道是有人故意在拿他开玩笑？回到酒场将“スナメダケ”交给阿格尼斯，阿格尼斯让基利耶马上去一趟领主馆，熊师(クマ师)似乎找他有事。临走前从阿格尼斯处领到“サバイバルナイフ”、“レザージャケット”两样新武具，马上给基利耶装备上吧。从村子下方的出口可前往领主馆ゼッカ。

领主馆ゼッカ

来到领主馆后，先四处搜刮一下把宝箱中的道具拿完，然后再去2楼左端的熊师处发生剧情。基利耶刚进房间，两名手持武器的兽人就用不怀好意的眼神打量着他。听熊师说，由于那些莫名其妙的传单的关系，基利耶的身分受到了人们的怀疑，世界救济委员会已经开始着手调查他。不过熊师和基利耶的关系一直比较亲近，他相信基利耶的为人，因此他并没有阻止房间中的两名兽人带走基利耶，因为他坚信这样的调查对清白的基利耶来说毫无影响。

此时，突然有个神秘的声音在基利耶脑海中徘徊——快逃！基利耶的身体顿时不由自主地开始动了起来，他还没有反应过来是谁给了自己逃跑的勇气，却已经迈开了脚步。逃跑途中会发生两场强制战斗，用斩击两下就可以干



掉一个敌人。逃到大门口的时候，基利耶被敌人团团包围，熊师走上前来，对基利耶十分失望——如果基利耶心里没有鬼的话，为什么要逃走呢。

面对数量如此众多的敌人，基利耶见没有逃走的可能，便准备束手就擒乖乖跟救济委员会的人走。不过此时那个来历不明的声音又出现了——觉醒吧。此时，基利耶的身体周围突然发出了土黄色的光芒，所及之处的人们纷纷变成了一滩散沙——熊师也包括在内。

当基利耶再次醒来时，周围已经变成了一片沙漠，领主馆、村子……周围的一切都被掩埋在了沙土之中。基利耶呼喊着熊师的名字，却没人回应，当他在身旁发现了熊师平时总不离手的手杖时，痛哭不已。此时，拉吉夫带着手下悄悄出现在基利耶的身后，拉吉夫猛地上去对基利耶就是一拳，将其打倒在地。纳迦对拉吉夫这种莽撞的做法并不苟同，但最终基利耶还是被带走了。

空中监狱

基利耶被关进了牢房，与看守对话两次就会发生剧情。两个兽人看守谈起了莫尔蒂的八卦，什么她最喜欢纵火和爆破啦，每天不炸掉几间房子就不爽、最喜欢剥兽人皮啦。两个家伙越说越起劲，以致莫尔蒂就出现在他们身后也全然不知。看见莫尔蒂走到自己面前，再联想起她对自己的同胞做的那些“光辉事迹”，两个兽人吓得直打哆嗦。莫尔蒂踢开牢门走到基利耶面前，她对基利耶能够瞬间毁灭世界的力量很感兴趣，也为有这样的强人和自己同属于世界毁灭委员会感到兴奋，这离她毁灭世界的目标又近了一步。此时围上来4个兽人，莫尔蒂获得第一个台词“扑灭してあげるわ！”，进



入战斗。战斗很简单，莫尔蒂等级高，回避率也高，敌人很难打中她。

莫尔蒂对基利耶的软弱表现感到失望，完全看不出他有灭世之力。装备上刚刚获得的台词，配合上屏的地图继续前进。在牢房外围时发生剧情，基利耶和莫尔蒂遭到了敌人的夹击，此时，一个令莫尔蒂感到非常熟悉的声音出现，身穿绿色长袍的阿甘(アガン)出现在众人面前，他是人类解放组织“黄金狮子”的副队长，同时也是莫尔蒂的同乡。阿甘的加入令形势瞬间得到了逆转，轻松解决敌人后三人一起逃离监狱。

在逃跑途中遇见了拉吉夫和他的手下，不过这位狼师(オオカミ师)的公子却被众人华丽地无视了……气急败坏的拉吉夫向莫尔蒂等人发起了挑战。本战中拉吉夫的攻击力很高，我方HP不足的话就回复吧，这也是游戏到目前为止惟一一场要用上回复的战斗了。拉吉夫的速度很快，用阿甘的打击技可以延迟其行动。

战斗后拉吉夫狼狈地逃走了，不过他发誓以后一定会给莫尔蒂等人好看。跟着阿甘坐上他的大船，不过“黄金狮子”中的成员却看不起莫尔蒂这样来自恐怖组织的人。莫尔蒂可受不了这种冷言冷语，她拉上基利耶，来到大船仓库中，每人抢了一只小型沙舟就离开了。莫尔蒂想带着基利耶去环游世界，让他看看这个世界的丑恶，从而让他产生毁灭世界的念头并爆发出力量。

快乐船ジフニール

为了达成周游世界的目标，没有一个稳定的交通工具显然是不行的。机灵的莫尔蒂盯上了豪华游轮“快乐船”，这是一个摈弃了种族偏见的欢乐祥和之地。

第一个场景中很多门都被锁住了没法打开，从左边的楼梯下去，在下方的房间中调查木桶得到“宝物库のカギ”。在旁边的房间中与兽人发生战斗，胜利后获得“仓库のカギ”，之后在地图上行走时就会遇敌了。利用两把钥匙可以打开一些原本无法打开的门，回到楼上，从右上开门前进，上楼梯前往甲板。初始位置回复点右边房间的两个宝箱要绕过去开门拿，里面是分别是防毒和防气绝的饰品。

来到甲板之后是两场强制战斗，之后自动来到船长室。船长是兽贵十二师之一的猫师(ネコ师)，矮小的身材使他看上去毫无杀伤力。面对莫尔蒂让自己交出船的要求，猫师丝毫没有惧色，不紧不慢地否决了她。此时不知从哪里跳出来一只会动的“毛熊玩具”，迅速就把基利耶撂倒在地并将其拿下，莫尔蒂想上前帮基利耶，但是“毛熊玩具”却用基利耶的生命威胁她让她止步。

接下来的事情有些出乎莫尔蒂的意料，猫师并没有惩罚他们，而是看中了他们的能力，拜托他们去帮忙办件事，当然事后有报酬可拿。因为有基利耶的生命作威胁，莫尔蒂只好答应了。任务是前去取得“银ツル草”，メオーヌ慈善病院的象师(ゾウ师)似乎有这种物品。由于猫师不是很信得过两人，所以他派遣“毛熊玩具”与两人同行。离开时，“毛熊玩具”表示自己名叫托比(トッピー)。

莫尔蒂有点累了，想去房间稍作休息，回去的时候基利耶遇到了少女莉雅(リ・ア)，她似乎是个身分高贵的少女，连猫师都像是她的仆人一样。“再见，毁灭者(デストラクト)。”莉雅离开时对基利耶的称呼让基利耶感到很不是滋味，因为在他暴走时呼唤他的声音也是这么称呼他的。

メオーヌ慈善病院

自动坐船来到港町アギ，镇上的武器店和防具店里可以更新一下装备。从上方的出口前往メオーヌ慈善病院。来到病院后被告知象师出门了，不过莫尔蒂表示，见不见人无所谓，只要拿到东西就成，不过很不凑巧，病院内的“银ツル草”正好也用完了……要得到这种草，只有前去死者の沼才行，不过从名字就可以判断，那是个很危险的地方。

死者の沼

从病院的出口离开后直接选择前往死者の沼。左右两边可以看到挡路的雾气，暂时没法通行。在入口附近可以看到一个发光的东西，调查之后获得“土の卵石”，将其放到北端的台座上，这样黄色的雾就会散去。在地图左上得到“水の卵石”，去右下使用，蓝色的雾也会散去。

通过地图左侧的入口来到地下墓地。先去墓地的右上方获得“风の卵石”，然后去中间的台座上取下“光の卵石”，再将“风の卵石”放到该台座上，这样离开时就不会有挡路的障碍出现了。在墓地左侧的台座上放上“光の卵石”，地面上的红色雾气也会消散。注意墓地中的某些黄色棺材调查后可以获得重要道具“回归の书(技)”、“回归の书(体)”，另外迷宫中有些杂兵身上掉落的武器也比目前商店中出售的要好。

回到地面后前往右上方，前进之后发生BOSS战。BOSS除了会毒攻击外，攻击力实在一般。战斗胜利后获得“银ツル草”，自动回到猫师处并获得1000G赏金。不过事情还没完，猫师又让基利耶等人去取“青いバラ”，在学园都市ガロア应该有与之相关的情报。

学园都市ガロア

来到学园都市ガロア，这里首次有了合成屋，可以多加利用。不过因为本作战斗难度不高，如果嫌麻烦则可以完全无视掉这个系统。来到魔道院，调查右侧的书本得到“青いバラ”的相关消息，资料上称这种花极难其罕见，近年来也就在百花庭园开过几次。百花庭园是世界上最大的园林，号称没有在那里找不到的植物，它离苍之都很近，由蛙师(カエル)管理。



苍の都ヴィトー

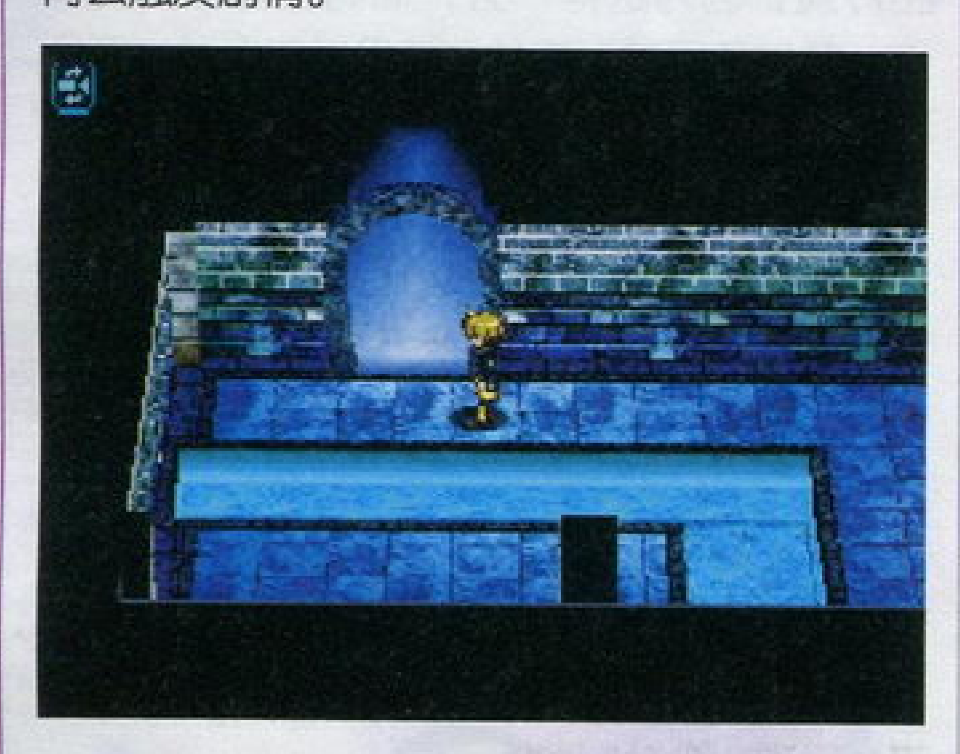
来到苍之都后，在第一个岔道往西走可以坐船前往水上公园，在那里与粉红色的女子对话，莫尔蒂可用防具“パステルカラースーツ”换到新防具“ポップカラーブラウス”。往东走来到苍之广场发生剧情，有个人类的孩子不小心撞到了猪师(ブタ师)，猪师对孩子的行为十分生气，并且想吃掉他。基利耶让周围的人类们帮孩子求情谢罪，但是人们却表现得十分惊慌和冷漠，因为这样一来，他们也都会受到牵连。莫尔蒂早就对这种事情见怪不怪了，因为在任何地方，人类都只是这样被压迫、毫无地位的存在。眼看人们不帮忙，基利耶亲自走到猪师面前，代孩子求情，但猪师显然不会答应，并且还想把基利耶也一起吃了。一看形势不对，莫尔蒂和托比也冲了上去。

猪师进入战斗就会变身为怪物，并会使用必杀技，给予我方全体30～40HP的伤害。战斗结束后，人们不但没有感谢基利耶，反而与他更疏远了，因为他们知道基利耶一行是世界毁灭委员的人，不敢和他们有什么瓜葛。在苍之都的商业区更新一下装备后，从苍之广场右侧的出口前往スフィール平原。



百花庭园

スフィール平原的地形不复杂，对着上屏的地图从平原右下离开，来到百花庭园。由于兽贵猪师的死，百花庭园的戒备比以前严了很多。解决掉两个守卫进入庭园内部，这里的地形是目前为止最复杂的，就算有地图，也容易晕头转向。注意在下图中的位置继续前进的话就可以采到“青いバラ”，一旦采到就会强制回到猫师处，所以建议将两个宝箱中的物品拿完再去触发剧情。



快乐船ジフニール

将“青いバラ”交给了猫师后得到2000G赏金，与此同时是下一个任务——前往空中监狱拿取……不过猫师的任务还没有吩咐完，就有人匆忙赶来报告说救济委员会的人来了。猫师让基利耶一行待在房间中别出去，自己则出去应付这些不速之客。来者是拉吉夫和纳迦，拉吉夫开门见山向要猫师要人，并且出言不逊。见猫师被欺负，莉雅用带有侮辱性的话语挑衅了拉吉夫，更使得这个急性子的莽夫咬牙切齿。待在房间中的众人实在看不下去了，冲出来与拉吉夫等人展开了战斗。

对手是拉吉夫、纳迦和一名杂兵，两名BOSS都会全体加速的技能，所以应该尽快削减目标，免得被敌人轮番攻击，推荐以杂兵、拉吉夫、纳迦的顺序逐一打倒。注意这场战斗后有一定几率掉落战斗后获得CP值两倍的饰品“ラーニンググラス”，对今后的角色培养非常有帮助，不要错过。

战斗胜利之后回房休息。趁只有两人的时候，莫尔蒂策划和基利耶一起逃走，她可再也不想被一个兽人使唤来使唤去了。正当他们准备好行李准备离开时，托比出现了。不过令人意外的是，托比没有阻拦两人，反而想和他们一起离开，因为之前基利耶在苍之都见义勇为挺身而出的行为感染了他。

在一望无垠的沙海上，天空又落下了片片传单——毁灭委员会又下达新的指令了。传单上指示众人前去打倒苍水王。苍水王是司掌这个世界四大元素的四圣兽之一，只要击败它，那世界上的水元素就会失衡，这显然是一心想毁灭世界的莫尔蒂想看到的。不过没有了快乐船，要前往苍水王所在的苍之都就是不可能的任务了，必须得搞一条船来才行。这时，莫尔蒂想到了一位老朋友。

沙漠のキャラバン

莫尔蒂把众人带到了一处沙漠集落，这里是她和阿甘的故乡。在商店中更新一下装备，前往族长家借船。另外，和武器屋前的男子对话后会要求收集20个“绿の原石”，这在后期的风之塔等迷宫中的敌人身上有掉落，收集满20个后回来和男子对话可以换得莫尔蒂的专用武器“インビジブルエア”。

族长是个大美人，同时也是阿甘的母亲。不过面对前来借船的莫尔蒂一行，族长说出了一个不幸的消息，阿甘被抓走了，船自然也被兽人没收了。阿甘被关在空中监狱，而要去空中监狱，没有船又不行……这可难倒了众人。当莫尔蒂想厚着脸皮回去向猫师借快乐船的时候，猫师和莉雅非常“巧合”地出现在她面前。猫师答应将船借给莫尔蒂一行，不过条件自然是继续帮他完成任务。这次众人自然没有拒绝的理由，于是猫师开始宣布之前被拉吉夫打断而没有说完的任务——前去空中监狱获得狼师



的手杖。整备完毕后和猫师对话即可前往空中监狱。

空中监狱

再次前往空中监狱，下船后附近有人出售武器道具，可以加以利用。来到外围后，可以发现3个通往下一个场景的入口，最右边的那个才是正道。进入后可以从牢房的囚犯手中获得“手纸”，之后便可开始“手纸”传递的支线任务，每次将信交给目标人物时会得到另一封信，并要将其交给下一个目标人物。依次为该场景右上牢房的大叔→大叔下层该位置的年轻人→外围单间牢房中的男子(关押着两个人的那间)→关着兽人那层的大叔→入口左边或中间的洞口进去后，左上看守旁边梯子上去牢房中的男子→下层1区单间中的老人(只关押了一人)→离入口船着场最近的牢房里的年轻人。一连串传递下来可换得饰品“ヒーローバッジ”。

另外监狱中还有另外三个传物事件。

1.中层1区老头处获得“言传のメモ”→同层有落穴的房间里的男子→从落穴掉下去后右上牢房中的老太婆，完成之后得到“砂ウサギのアレ”。

2.上层某牢房的男子处得到“ペンダント”，交给上层某处的女性，可以得到“さきがけの片翼”，然后再回男子那里，可得到“しんがりの片翼”。

3.下层1区的某男子处得到“小さなつつみ”，交给该层单间牢房里的老太婆，再回去见男子，得到“秘密のレシピ”。

一连串繁琐的传物事件完成后，在迷宫中差不多也耗了几个小时了。前往上层的回复点附近(阿甘的去向可以询问牢房中的人，他们会指路)，继续前进发生剧情。拉吉夫对阿甘施以酷刑，目的是从他嘴中撬出“黄金狮子”的情报，但阿甘即使自己伤痕累累，也绝对没有半点透露情报的意思。不过纳迦的一番话却让阿甘陷入了绝望，其实他们早就已经知道了阿甘等人的动向，“黄金狮子”的行动安排、船的航行路线……他们无所不知，因为在“黄金狮子”内部有他们的间谍。阿甘无法想象昔日一起浴血奋战的同伴竟然会背叛自己，愤怒地朝拉吉夫吐了一口口水。正当暴怒的拉吉夫准备对阿甘进行又一次拳打脚踢的时候，莫尔蒂上前一脚踹飞了他。

与拉吉夫的BOSS战毫无难度，相信经过了一连串传物事件之后，我方的等级至少已经在20级以上，利用斩击连结，一套连击就可以送拉吉夫归西(注意，是真的归西……拉吉夫就这么再起不能了)。

阿甘加入后还不能马上逃离监狱，因为还有猫师的任务在身。从回复点附近的道路继续前进，注意途中的落穴不要掉下去，否则要再绕好远才能上来。坐电梯来到狼师的房间，得到手杖后狼师——也就是拉吉夫的父亲赶到，有着丧子切肤之痛的他自然不会饶过莫尔蒂等人。战斗同样很简单，斩击连打蓄满必杀槽后发动必杀技让他去地狱陪他儿子吧。

战斗之后，纳迦带着一群看守将众人团团包围，由于对方人多势众，赶紧逃跑吧。这次可以直接从落穴掉下去，会方便不少。注意此时部分敌人的种类有所更新，不过依然不难对付。回到猫师处得到3000G报酬。

基利耶等人离开去夺回阿甘的大船时，纳迦追到了猫师处。作为龙族后裔的莉雅具有看见未来的力量，她警告纳迦最好趁早发现某事，否则将来会后悔的。

坐上阿甘的船，就可以和莫尔蒂一起去苍之都打倒苍水王了。虽然阿甘并不赞成这么做，但由于莫尔蒂的救命之恩，他也只好答应了。





苍の都ヴィトー

阿甘加入后前往苍之都的防具店会发生剧情，可以花钱来换阿甘专用的特殊防具，这也关系到他最强防具的取得。来到商业区左上的电梯处，发现需要通行证电梯才能开启。众人在商量对策的时候，托比建议大家去自己的家中坐下再谈。来到商业区托比的家中后发现了他的“小可爱”女友玛菲（マッフィー），就是他发动必杀技时召唤出来的那只……

托比表示，百花庭园的蛙师应该持有通行证，所以下一个目的地自然是很明确了。

百花庭园

在原本锁着的门处发生剧情，强制战斗后救下一个人类小孩，他是在蛙师的神殿工作的，和几个朋友一起逃了出来。孩子拜托基利耶等人救出和他一起逃走的朋友，并把“レバーのカギ1”交给了他们。在迷宫中还可以遇到两场剧情战，战斗之后可以得到另外两把钥匙，用三个钥匙打开深处的开关即可进入神殿。

进入神殿后是与蛙师的BOSS战，对于这个拿人类孩童当肥料的刽子手，自然没有手下留情的必要。蛙师的攻击力不高，小心它的全员睡眠攻击即可，胜利后得到“通行许可证”。

苍の都ヴィトー

有了通行证后回到苍之都的电梯处，就可以前往上层居住区了。在左边的粉红色女子处，可用“ポップカラーブラウス”换“ビビッドカラーシャツ”。

从左上进入苍之塔。入口附近的地上有两个开关，将右边的调成绿色，从左侧的楼梯上4楼，然后来到顶楼与苍水王战斗。苍水王分为空中与地面两个部分，之前适当强化一下空中斩击吧。在战胜苍水王的同时，毁灭委员会的传单又来了，下一个目标是黄陆王。离开的时候，基利耶又听到了那个一直呼唤着他的声音。

无限回廊

完成任务后回到船上，莉雅表示也要一起同行，众人自然不会拒绝队伍中多一个可爱的女孩。坐船的时候突然起了大雾，剧情之后同伴们被分散，此时需要操作基利耶独自行动。

先将左右两边的三块水晶打碎，移动到上方中央后莉雅加入。来到ナイトの间后，先去左下方的格子处和托比汇合。在托比所在的那个格子处走红色的门进行转移，再走一次红色的门就会发生剧情，发现门的转移规律。之后再走一次红门→走三次黄门→左下的蓝门→绿门就可以发现阿甘。阿甘加入后进入该方格正



上方的大门，回复点之后就是BOSS战。

基利耶终于发现了莫尔蒂的身影，不过莫尔蒂却与众人刀剑相向。在莉雅的火眼金睛下，操纵莫尔蒂的蛇师（ヘビ师）出现在众人眼前。此战的敌人有蛇师和莫尔蒂两个，注意别将莫尔蒂打死，否则会Game Over。

战斗胜利后众人又回到了船上，仿佛什么事都没有发生过——除了莫尔蒂，蛇师在归西之前给她下了诅咒。阿甘建议马上到就近的镇上找医生治疗，但托比认为这种病显然不是一般的医生可以医治的。莉雅表示其实只要去拜托象师（ゾウ师）就可以了。不过阿甘有点担心，他们已经手刃了几个兽贵，作为兽贵十二师之一的象师会帮助他们吗？

メオーヌ慈善病院

尽管象师知道莫尔蒂是毁灭委员会的人，但他出于救死扶伤的信条，最终还是答应了众人的请求。可以自由行动后前往病院左下方会发生剧情，在象师的救治下，莫尔蒂顺利康复。基利耶感到非常欣慰，享受着与莫尔蒂团聚时的乐趣，在不知不觉中，莫尔蒂已经成为了对他来说不可取代的人。前往病院上方的房间，在桌子上发现了一封信，信竟然是毁灭委员会对众人的指令，信上再次催促莫尔蒂等人去大地之塔打倒黄陆王。

在病院休息了一晚，第二天一早叫上莫尔蒂去和象师道别，此时却有一群人冲进了病院。阿甘听到了熟悉的说话声冲了出去，来者是“黄金狮子”的首领卡尔纳（カルナ）。卡尔纳认定这个病院是进行人体实验的地方，但阿甘却否定了他的说法，因为象师刚才明明救活了莫尔蒂，他不是那样的人。卡尔纳认为阿甘这是有意在帮兽人说话，阿甘也被组织认定为叛徒，不过在阿甘的劝说下，卡尔纳最终还是离开了。对于自己刚才的言行，阿甘并不后悔，这几天来，他看到了背叛同伴的人类，也看到了医治人类的兽人，对他来说，这个世界已经没有绝对。

城砦都市メクト

离开病院后前往秋之大陆的学园都市，进去后发生剧情，询问前往城砦都市的方法。从学园都市右上的出口前往カター高原，然后从高原上方离开即可来到城砦都市。

与此同时，纳迦正在向城砦的统治者、同时也是救济委员会的领袖级人物鹫师（ワシ师）报告世界毁灭委员会打倒苍水王的事情，但鹫师却不相信区区几人能有这个能耐。纳迦建议鹫师赶紧出兵去对付毁灭委员会，但鹫师却不以为然，也不相信基利耶能够把东西变成沙子的能力，反而认为纳迦别有用心，最后还把他赶了出去。



来到城砦的上级居住区，发生剧情见到了把守的鹫师和他的大批手下，之后进入三场强制战斗，都是对杂兵，很简单。包围上来的士兵越来越多，眼看形势不妙，一行人准备撤退。阿甘建议采取佯动作战，一方去作诱饵，令一方则趁机去对付鹫师。此时基利耶和莫尔蒂暂时离开，其余三人留下对付杂兵。三人组打完三场连续杂兵战后，就是基利耶和莫尔蒂对鹫师的BOSS战了，战斗前有一次整备机会。虽然本战我方只有两人，但难度同样不高，敌人飞在空中，记得事先强化一下空中斩击技，多次连击之后同样可以打出必杀技。

五人汇合后前往上方的大地之塔。塔中碰到一些巨型岩石的时候会选择是否将其击毁，这关系到顶楼BOSS的强度，选择击毁的话到时候BOSS的能力就会削弱。在3楼左下和右上都有落穴的场景，从右上掉下去到1F打开开关，这样3F原本不通的道路就可以打通了。回复点后是对黄陆王的BOSS战，可以说是目前为止惟一一场有点难度的战斗，如果肆无忌惮地用用斩击连续攻击他，遭到高连击的黄陆王就会发动反骨并连续多次行动，对我方造成很大威胁。黄陆王终于也倒下了，四圣兽中消灭了两个，莫尔蒂为此感到非常高兴，因为这离毁灭世界又近了一步，但基利耶内心却很矛盾——这样下去世界真的会被毁的。

空中监狱

在世界毁灭委员会的连续打击下，兽贵十二师已经所剩无几。猫头鹰师（フクロウ师）、鲨鱼师（サメ师）、鳄鱼师（ワニ师）和象师召开紧急会议，他们并没有邀请猫师，因为对他们来说，猫师已经不是同路人。为了防止世界崩坏，鲨鱼师建议和毁灭委员会和谈，并自告奋勇前去做调停者。

基利耶等人很快收到了鲨鱼师派人送来的和解信，信上表明了和谈的主旨，并表示兽贵十二师、“黄金狮子”届时将各派一名代表在空中监狱商榷和谈事宜，并邀请基利耶一同参加。同伴们纷纷认为这是个圈套，但此时毁灭委员会的传单又飘落下来，传单上指示基利耶前去和谈。

“黄金狮子”派来的代表是卡尔纳。在基利耶的努力下，三方消除了芥蒂，和谈成功，并表示今后三名代表都要为致力和平而努力。可正在此时，基利耶的脑海中又响起了那个声音，基利耶再次暴走，鲨鱼师、卡尔纳变成了散沙，整个空中监狱消失在沙土中。

当在沙土中醒来时，基利耶见到了四圣兽之一的绯阳王，绯阳王同时又是一位监视者，负责监视毁灭者的成长，以及他毁灭世界的过程。绯阳王表示命运的齿轮已经开始转动，基利耶要做的就是一直走下去，这就是他的命运。同伴们出现在基利耶的身边，问起刚才发生了什么事情时，基利耶无从说起。为了帮助基利耶探明自己的身分和毁灭者的谜，莉雅表示可以去问问自己的祖先，他位于冬之大陆的龙之谷。

龙の谷オーゲン

穿过ガラギス雪原来到龙之谷，在左下角发生剧情。莉雅来到一具龙的骸骨之前，这堆骸骨就是他死去的祖先。莉雅将手轻轻搭在骸骨上，念起了古老而又神秘的咒语，祖先的灵魂凭依在了她的身上。祖龙表示，所谓毁灭者就是将要毁灭世界的人，他并不以人的意志而改变，而是世界本身创造出来的事物。当基利耶问到如何才能使自己没有或者不发动这股力量时，得到的答案非常令他失望——只有在世



界毁灭的时候才可以。

“其实很简单，把你消灭就可以了。”纳迦不知从哪里冒了出来，并向众人杀来。

纳迦回避率很高，普通攻击很难打中他，我方也可以使用攻击技能，不过收效较慢。败下阵来的纳迦变成了狼人，尽管已经遍体鳞伤，但他还是不允许自己放过基利耶，这个一次又一次在他面前制造惨剧的毁灭者，愤怒地对基利耶咆哮道：“正是因为有了你的存在世界才会毁灭，边境之村、空中监狱都不复存在，鲨鱼师死了，连你们的同族‘黄金狮子’也死了，下一个是谁？是我，还是你的这些同伴？”

“如果杀了我可以解决这一切的话，那你就来吧。”听了纳迦的那番话，本来就很自责的基利耶彻底放弃了活下去的念头，面对纳迦，他闭上了眼睛。同伴们正要上前阻止，但已经来不及了，纳迦锋利的爪子已经刺穿了基利耶的身体。

“纳迦……谢谢你……”基利耶吃力地说道，他的脸上没有半点一个逝者该有的惊惶，而是一种满足与解脱，“对不起，莫尔蒂，我不能陪你毁灭世界了……”同伴们不停地呼唤者基利耶的名字，却再也得不到回应。

对于基利耶的举动，纳迦也惊呆了，他对自己的行为感到疑惑，自己这么做真的是正确的吗？莉雅冷冷地告诉了他答案：你认为这是救了世界，但实际上，却是在让世界终结。

基利耶离开已经有三天了，这三天来，同伴们都沉浸在无法自拔的痛苦之中，莫尔蒂更是三天都没有进食了。众人正在商量今后的去向时，门口有动静。门缝里不知被谁塞进了一封信，信又是毁灭委员会发来的，阿甘看到信的内容后感到非常震惊，而莫尔蒂更是直接从床上跳了起来，因为信上的内容是——基利耶复活的方法，请去询问鳄鱼师。

迷宫馆

来到学园都市，前往上方原本不能进去的迷宫馆，进去后发生剧情，鳄鱼师的声音响彻于大家耳畔，不顾众人的反对，鳄鱼师开始进行自己的学术讲义。来到大时计の间后，直行前往12时の部屋发生剧情。时针自动转向1时，进入房间后又是剧情，鳄鱼师终于开始切入本题。毁灭者并不是人类，充其量是一种系统，所以他的复活理论上是完全可行的。

在最深处的房间中，鳄鱼师表示毁灭者的复活和绯阳王有关，也就是说只要找到绯阳王，一切皆有可能。当托比问到作为兽贵的鳄鱼师为什么会帮助基利耶复活时，鳄鱼师表示这只是他的个人兴趣，毁灭者的复活和他的研究有关。他一直在从事制止世界毁灭的研究，如果将毁灭者的灭世之力进行适当转换，说不定就可以变成创世之力。

离开迷宫馆的时候，纳迦出现在众人面前，不过他无意和莫尔蒂等人为敌，并厚着脸皮要求和众人同行，因为他想知道当时基利耶为什么想自尽，以及自己如果想要拯救世界应该怎么做。尽管众人死活不答应他同行，但在莉雅的劝说下，纳迦还是成为了大部队的一员。



アルビョンの森

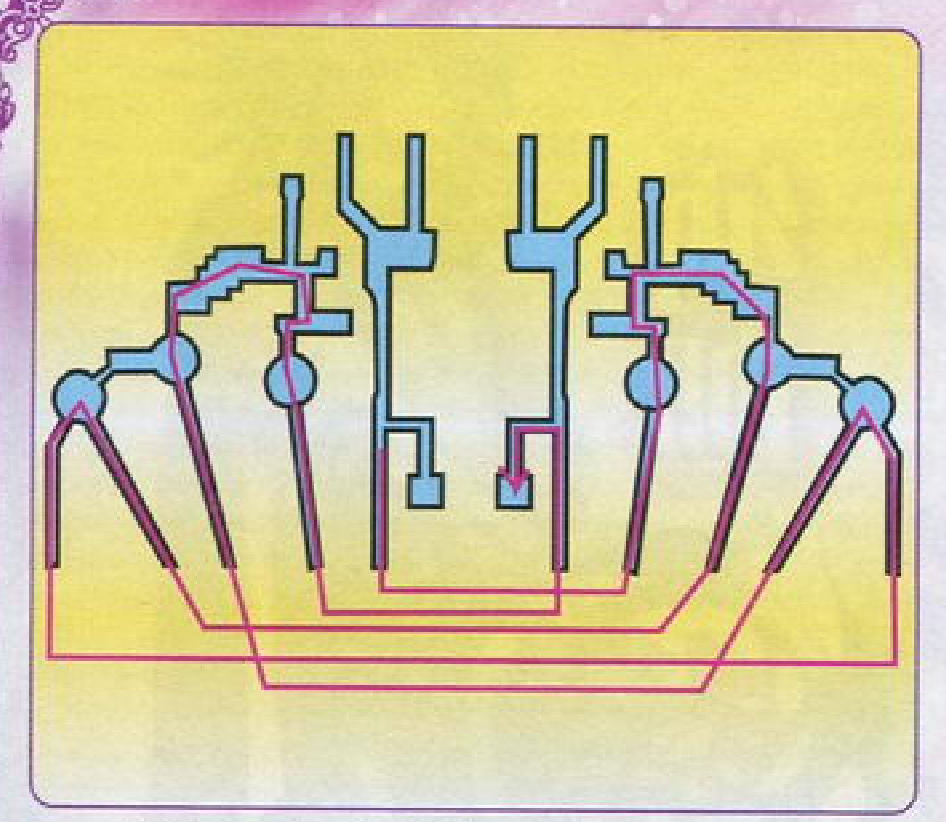
前往夏之大陆，来到港町アギ南方的アルビョンの森。在入口处，莉雅似乎有种不详的预感，顿时感觉十分悲伤。森林中的很多敌人都会毒攻击，注意相应的防御措施。在森林的左下方遇到了象师，不过这次他是来阻止莫尔蒂等人复活基利耶的，因为他认为基利耶的自我牺牲是为了拯救世界，他不允许莫尔蒂等人再次将世界导向灭亡。象师的HP较高，并且当HP变少的时候会提升防御力，打倒他要比前面几个BOSS费时间一点。



光の街ライゼ

穿过森林来到光之街，这里的地图是左右对称的，从下方的4个出口即可来到光之神殿。神殿的地图也是左右对称的，地图下方的转移点可以转移到对称的另一边。第一次转移之后会有剧情发生，众人找不到前往光之塔的方法，只好暂时先回到街上。回到街上，与左下第二个入口附近的男子对话得到“光の书”，得到解谜的提示，要昼夜交替地前进，并且相同的道路不能重复走。

再次回到神殿，仔细看的话会发现上屏地图上有的区域偏暗，那就是代表夜晚，亮的区域则代表白天。按照图中所示的行走路线即可解开谜题，如果走对的话，每切换一个区域莫尔蒂头上都会有音符，走错的话则是沮丧的脸。最后来到右边的转移点前，即可转移到光の塔。



塔的1层有4个开关，将右上、下方、右下三个开关一起调成绿色，这样从右边的转移点便可转移到第3层，左边宝箱中得到托比的防具“豪拳のバンダナ”，之后再将两个黑水晶柱破坏。回1层，将开关调成只有下数第2个打开，这样通过转移点来到2层时，左边黑色的挡路板就会变成金色，可以顺利通行了，前进破坏第3个黑水晶柱，这样1层的黑色挡路板也会消失，如此一来1层的4个开关可同时变成绿色，通过右侧的转移点就可以前往绯阳王处。

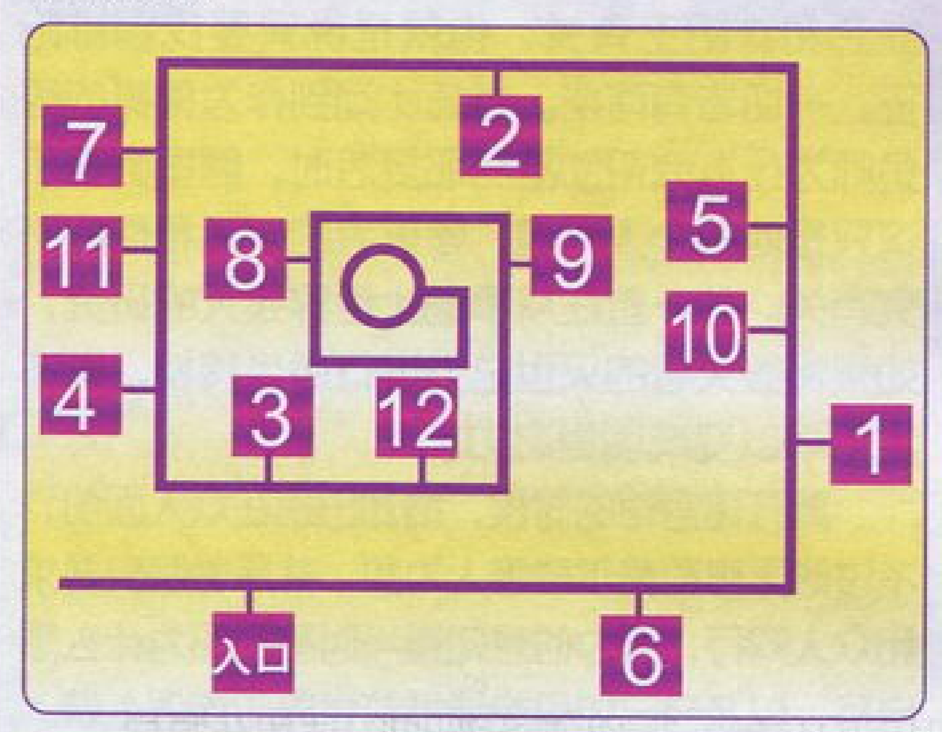
绯阳王告诉众人，并不是不能复活毁灭者，而是毁灭者自身没有活下去的意愿。在莫尔蒂的感化下，基利耶终于建立起了活着的勇气，在莫尔蒂念响毁灭代码之后，基利耶终于又重新回到了大家身边。而莫尔蒂也想起了鳄鱼师曾经说过的话，她放弃了毁灭世界的念头，打算和基利耶一起去创造新的世界。（复活后的基利耶在战斗中的造型和复活前不同，并且使用的招数也全部改变。）

风の塔

四圣兽就只剩下最后的翠空王了，穿过冬之大陆的龙之谷（路过龙之谷的时候调查龙骸骨可以得到“祖龙之鳞”），从左下的出口前往溪谷，来到风之塔。

众人想要进入风之塔时，被传送到了一个神秘的、被称为“记忆之暗”的空间。地图上那些紫色的房间代表了流程中曾经去过的地方，此时要按照流程中的逆向顺序前往各个对应的房间，这样才可以前往终点。具体的顺序为：光之塔→光之街→龙之谷→大地之塔→城砦都市→苍之塔→キャラバン→苍之都→学园都市→港町→领主馆→边境之村（具体可参照下图中的数字顺序）。地图上的白色房间有的里面有人，这些房间进入之后是宿屋、武器店、合成屋什么的，可加以利用。没人的白色房间进去后则会被传送到入口。

迷宫的BOSS是猫头鹰师，他会在地上和空中之间切换，可以说是目前为止最难对付的敌人。他的攻击力不低，一套连击下来我方防御力不高的角色有可能会战斗不能，“さめない噩梦”又附带了多种异常状态，很是讨厌。笔者的打法是把基利耶的空中斩击强化出“必中”，然后战斗中连续使用，一套连击就可以将他打死。



战斗胜利后自动转移到风之塔。风之塔里有很多吹着风雪的地方，要先将开关变成绿色才可以将其停止，从而前进。一路往右前进，经过2楼来到3楼会发现巨大的冰块，调查之后可以将其推下去，这样就可以搭成道路，利用这种方法不断前进来到4楼，回复点后就是BOSS战。BOSS翠空王又是一个飞在天上的家伙，不过防御力比猫头鹰高不少，当它身上有风笼罩的时候防御力更惊人，基利耶就算不断按X也打不了它多少血，慢慢磨吧。

打完翠空王后，四圣兽的力量终于全部得到了。此时空中又落下了传单，毁灭委员会指示基利耶等人前去鳄鱼师那里。既然现在大家的目的已经不是毁灭世界，大家觉得已经必要没有再像棋子一样听毁灭委员会的指示，不过莫尔蒂觉得这过于特定化的指示肯定非同一般，所以还是决定去一趟鳄鱼师那里。

迷宫馆

再次前往位于学园都市的迷宫馆。11点的房间中有两个开关，红色开关启动后时针会倒回去两个小时，蓝色的则是顺时针前进3个小

时。12点房间内同样有两个开关，白色的为时针回到6点，绿色的开关由于缺乏扳手，所以暂时无法使用。利用11点房间的两个开关调整时间，可以前往3点至12点间的任何房间，其中有些房间有宝箱：5点的房间内可以得到“职人リング”、7点的房间得到“危险センサー”。在8点的房间得到“取れたレバー”，回12点的房间使用，这样绿色的开关就可以启动了，作用是分针前进5分钟。利用它可以先去2点的房间，得到宝箱中的“Aハントオーダー”，然后去1点的房间发生BOSS战。

在房间中，众人见到了曾经为基利耶的复活提供重要线索的鳄鱼师。不过此时，鳄鱼师却要莫尔蒂等人交出基利耶作为其研究对象，当然，莫尔蒂等人是绝对不会同意的。

“如果这是扑灭委员会的意思呢？”鳄鱼师得意地笑道，话音刚落，一张张传单从空中落下。莫尔蒂等人顿时明白了什么。“你们现在才发现已经太晚了，我以毁灭委员会委员长的身分再次命令你们，放下毁灭者。”鳄鱼师用命令的口吻说道。

“白痴，为什么我要听这么一个毫无关系的组织的命令。”莫尔蒂没把他的话放在眼里。

“那你之前言听计从都是什么……”纳迦问到，语气中并没有讽刺的意味。

“那是因为那时我找不到其他毁灭世界的帮派。”莫尔蒂帅气地回答道。

与鳄鱼师的战斗比前两位BOSS要简单不少，而且又不会飞空，所以一两下就可以解决。大家聚在一起商量下一步的去向，纳迦建议调查一下房间中的书物，说不定会有所发现。可大家在各个角落搜了一圈也没发现什么线索，倒是笨拙的基利耶在中央的桌子上发现了什么，上面写着：“劫初の泷→箱舟”。听莉雅说，所谓劫初の泷，就是被人称为世界中心的巨大沙瀑布。传说那是个无底地狱，掉下去的人永远都碰不到底，不过这终究只是个传说，真假不知，因为去过的人没有一个回来的。

劫初の泷

剧情发展到这里，已经可以前去获得各个角色的最强装备了，具体方法可参看后文的介绍。

来到劫初の泷后首先位于的场景是始まりの赤，走几步就会和猪师发生战斗，不过战斗下来发现他实力实在不怎么样，莉雅表示他只不过是个仿制品而已，是人为创造出来的。该迷宫中的敌人都是各个兽贵的仿制品，不过都很好对付，战胜之后还有几率获得“回归の书”。

迷宫中只要踩上相应颜色的转移点，就会被转移到以颜色命名的房间。从上方的转移点来到慈爱の橙，然后从左下的黄色转移点来到创造の黄，接着从上方的绿色转移点来到调和の绿，从中央的淡蓝色转移点来到知识の青(踩上知识の青左边的绿色转移点可获得饰品“プラチナアミュレット”)，从下方的深蓝色转移点来到繋がりの蓝(踩上繋がりの蓝上方的浅蓝色转移点可以获得饰品“武人のリング”)，最后从左上角的紫色转移点转移，回复点前就是BOSS战。

这次BOSS战的对手是真正的鳄鱼师(之前在迷宫馆打死的那个是假的)，他要以人这种可以自动增殖的素材来随意创造世界，并幻想自己成为造物主。别犹豫了，粉碎他的野心吧。

箱舟

解决掉鳄鱼师后自动转移到最终迷宫箱舟，这是传说中有造物主、也就是神存在的地方。在提到造物主的时候，从莉雅的话语中似乎可以听出造物主与基利耶有着某种关系。

在4ブロック按下各个开关，顺序依次是一开始的绿色→右上的紫色→左下的黄色→左上的蓝色→右下的橙色。这样上方被锁住的门就可以打开，进去后前进来到15ブロック的上半部分(环形的)，中央的转移点被挡住了无法前进，左边的转移点可前往16ブロック，不过里面的门关闭着，右边的转移点可前往42ブロック，不过门也没开。从上方的转移点来到23ブロック发生剧情，调查前方的机器。回到最初的4ブロック，在上方出口和下方绿色开关的两侧调查红黑色的容器，得到4个“长方形パネルピース”，再回到23ブロック的机器处启



动，这样42ブロック挡路的门就会打开，开门后进入调查里面的机器。回到4ブロック，分别在出口附近、黄色开关右边、橙色开关左边和正下方调查蓝色容器获得4个“菱形パネルピース”，回到42ブロック启动机器后16ブロック的门打开。前往16ブロック调查机器，然后回4ブロック调查左上、右上和正下方的绿色容器，得到3个“三角形パネルピース”，回去16ブロック启动机器，这样15ブロック中央的障碍也消失了。利用中央的转移点转移到コアブロック，回复之后从中央的转移点来到造物主(クリエイター)处，而她，也正是基利耶的母亲。

“作为毁灭者，还有最后一件事情在等着你，来，毁灭这个世界，将一切回到最初吧。”造物主对基利耶说道。但此时的基利耶显然不会这么做。见基利耶无意照办，造物主开始念动毁灭代码，企图强制让基利耶发动灭世之力，从而毁灭世界。但这个“魔咒”对基利耶已经无效了，因为他心中早已有了自己的决定，要和莫尔蒂去创造新的世界。

接下来就是最终BOSS战了，造物主一共有两种形态。也许是笔者角色等级太高并且已经拿到最强武器的缘故，对付起她来就像切菜般容易。注意其第一形态会发动HP自动回复能力，每次行动大概回复1000点HP左右，第二形态的延迟攻击会推迟我方角色的行动顺序，不过可以用基利耶的上位辅助技能来应付。

一个巨大的光晕出现在众人面前，只要向前走一步，新的世界就将在基利耶和莫尔蒂的手中诞生。对于两人来说，新的世界就算再怎么改变，有些东西是肯定不能少的，那就是那群曾经和他们一起战斗过的同伴……

最强装备获得方法

当剧情发展到劫初の泷出现后，就可以前往各处去触发各角色最强装备获得的相关支线剧情了，当然，其中个别装备是在劫初の泷出现之前就要做准备工作的。

基利耶　绯色の战衣

基利耶死亡前来到边境之村バルニ，进去后发现是砂镜洞，从洞下方的出口就可以前往被毁灭的边境之村，获得“传说のエプロン”。等基利耶复活后再回到这里，就可以发生剧情，获得最强防具“绯色の战衣”(全属性基本无效)。如果漏掉了死亡前的那个步骤，在复活后直接来这里，那么得到的防具是“绯色の王衣”(SP回复大)。

基利耶　デストラクトの剑

前往光之街发生剧情，来到光之神殿后发现光影和之前的位置对调了一下，谜题也变成了夜昼交替，所以其实行走路线还是和以前一样没有变。按照以前一样的路线前进，通过转移点会被转移到光之塔的左半部分。第1层的两个开关都调成红色，这样就可以从转移点转移到2层，故意从前方的落穴掉落回到1层，仅使上方的开关为红色，这样就可以转移到光之塔地下看到影之基利耶。该层有3个转移点，无论哪个都可以前往影之基利耶处发生战斗。胜利之后发生剧情，得到最强武器“デストラクトの剑”，基利耶得到新台词“いい经验だった”。

莫尔蒂　アンフィニ

前往港町アギ发生剧情见到猫师，猫师手上有把不错的武器，不过要众人先去苍之塔底层拿到“传说の耳かき”后才肯给莫尔蒂。去苍之都的乘船场坐船去苍之塔，船夫开价10000G，如果选择“はい”的话原价坐船；如果选择“いいえ”就会还价，莫尔蒂学会新台词，并且价格被还到1000G。

此时苍之塔里的敌人很强，特别是那种拿长枪的敌人，如果被先制我方有被全灭的危险。上2楼将开关变成绿色，这样楼下的水就会退去，下楼后来到都是宝箱的地方，和“黄金狮子”的残党战斗后可以将宝箱中的物品占为己有，都是些不错的饰品。继续前进，再上2楼打开开关，来到地下的另外半部分，里面也全是宝箱，基利耶得到新台词。再次与“黄金狮子”的残党战斗。拿完宝箱后从一旁的楼梯上2楼，宝箱前又是与残党的战斗，莫尔蒂学会新台词，战斗后获得“传说の耳かき”，自动回到猫师处，换得莫尔蒂的最强武器“アンフィニ”。

莫尔蒂 シースルーワンピース

莫尔蒂的最强防具要不断和穿粉红色衣服的女子交换，这个过程在第一次前往苍之都(非游戏开场)时就可以开始陆续触发。第一次是在苍之都的水上公园用“パステルカラースーツ”换得“ポップカラーブラウス”，第二次是得到通行证后在苍之都的上层居住区用“ポップカラーブラウス”换“ビビッドカラーシャツ”，第三次是在基利耶前去光之街拿取最强武器的途中和神殿中的女子用“ビビッドカラーシャツ”换得“スパンコールドレス”，最后再去苍之都的上级居住区“スパンコールドレス”换得最强防具“シースルーワンピース”。阿甘和莫尔蒂均会学会新台词。

阿甘 ガンザの鞭

前往キャラバン发生剧情，去族长家接受族长的试炼，之后自动转移到砂クジラ的墓场。此时只能操作阿甘一人，并且中途无法存盘。调查回复点上方可得到“Gハントライセンス”，并学会新台词。调查右上方与砂鲸单挑，胜利后学会新台词，得到“王砂クジラの骨”后自动返回，从族长处获得最强武器“ガンザの鞭”。

莉雅 弥终の铳

前往龙之谷，经过溪谷时发生战斗，前往风之塔。在风之塔中，从原本左边无法通行的楼梯上楼，打开开关开通转移装置，前往之前BOSS战的地方发生战斗，胜利后得到最强武器“弥终の铳”。

纳迦 银狼绝牙&王狼の斗衣

回到城砦都市时发生剧情，听说大地之塔里隐藏着银狼族的宝物。在大地之塔顶部发现同样来寻宝的救济特务队。战斗之后继续前进，在原BOSS战的地方再次战斗，之后打开右边的开关。从回复点所在那层北侧的落穴掉下去，下层又会发现两个落穴，从左边的掉下去，发生战斗后从宝箱中得到最强武器“银狼绝牙”，纳迦学会新台词。之后回到街上，经过武器店附近时发生剧情，得到最强防具“王狼の斗衣”。

托比 亲友のグローブ

前往苍之都发生剧情，回托比家学会新台词。之后分别要去各处战胜3位传说勇者夺回拳套，分别是アルビョンの森(之前与象师战斗的地方)、タナ一高原(左上，战斗后有几率掉落武器“H&H”)，ガラキス雪原(地图中央偏左的地方，战斗后有几率掉落“绝对胜利のバンダナ”)。三场战斗都是托比与对手的单挑，每次胜利均会获得相应颜色的拳套。三个拳套全部收集完毕后，托比学会新台词，前往スフィール平原中央的桥处发生剧情，莉雅学会新台词，托比得到最强武器“亲友のグローブ”。至于托比的最强防具，目前获得方法仍不明朗。

阿甘 宵星の砂尘

阿甘加入后可以前往苍之都的防具店发生剧情获得特殊防具(要花钱)，通常情况下到“特注コートSP改”就会止步，不过当完成族长的试炼再去的话会学会新台词，并且获得最强防具“宵星の砂尘”(免费)。

莉雅 ブラックメイド

进入港町アギ后会发生剧情，会有人将防具送给莉雅，今后来这里可以不断得到她的专用防具，最后得到的是最强防具“ブラックメイド”，注意这个剧情必须在基利耶死亡前就开始准备，如果之前一直都没得到过相关防具，后期再去是无法触发该事件的。





神秘学徒汹涌来袭 原力释放引爆银河！



文 软饼干
美编 anubis



“《星战》系列”最新力作终于出炉，优秀的物理引擎良好地衬托出了标新立异的“原力”系统。本作所散发出的华丽饱满的气息，甚至改变了我长期对“《星战》系列”的偏见。媲美《战神》的战斗中演绎的原力碰撞让人印象深刻。之所以要选择 PSP 版来进行详细深入的攻略，是因为 PSP 版在各个方面都远远优于 NDS 版。如果你是《星战》迷，那你一定会喜欢本作；如果你不是《星战》迷，你也有可能沉迷于本作。

星球大战 原力释放			
Star Wars：Force Unleashed			
PSP	LucasArts	ACT	2008年9月16日 美版
	1人	39.99美元	无对应周边

模式简介

原力释放模式 FORCE UNLEASHED

该模式并非剧情模式，而是综合了诸多特殊模式，包括有“Force Duel”、“Order 66”和“Historic Misson”。Force Duel 是原力决斗模式，玩家要与众 BOSS 展开一轮又一轮的激战；Order 66 是生存模式，通过这个模式后可开启 Force Out 模式；Historic Misson 是经典模式，选择不同的角色就能进行各自特有的经典对决关卡，实乃《星战》爱好者不得不玩的模式。以上的这些特殊模式完成后可开启新角色、新地图以及新任务。



设置模式 OPTIONS

在该模式内可以对声音、游戏等项目进行设置，比如背景音乐音量调节、效果音调节、开关自动记录、开关字幕以及观看制作人名单等。

多人模式 MULTIPLAYER



本作的联机模式，包括有对战和杀戮两个模式，最大支持四人同时联机。另外要注意在进入联机模式前，先返回 PSP 桌面将“省电模式”中的“无线 LAN 省电”选项关闭。

剧情模式 STORY MODE

本作主打的原创故事模式，游戏背景设置在《星球大战》电影第 3 与第 4 部之间，大致讲述了黑武士达斯・维达一方面派遣秘密学徒对流浪的绝地武士展开围歼行动，另一方面又假装要反抗银河帝国的统治，总之故事剧情跌宕起伏，值得各位玩家细细品位一番。



游戏操作

由于本作有原力系统，所以在操作的时候需要经常用到组合按键来施展原力技能。下表内只是最基本的操作，至于原力组合技能的操作在“原力技能”部分有详细介绍。



滑杆	控制角色移动
□	攻击
按住□	防御
△	原力释放
○	原力闪电攻击
×	跳跃
×、×	二段跳
L	组合键
按住R+滑杆	短距离冲刺
按住R+滑杆↓	后空翻躲避
R+方向键↓	锁定目标锁定
方向键↓	视角转正

“流浪者之影”号

完成序章后，主角会来到名为“流浪者之影”的飞船上，这艘飞船就相当于大本营，以后每完成一个关卡，就会来到这里进行装备调整。飞船上有4种设施，也就是4个不同的游戏选项，可执行的项目包括有服装更换、技能升级、开启秘技以及升级强化光剑等。

原力技能 FORCE POWERS

本作中一共拥有20项原力技能，在游戏初期最大只能升满2级，当剧情发展后第8章时，原力技能等级将扩展至第4级。升级技能需要原力点数（Force Points），这些点数需要通过不断战斗来获得。当玩家完成整个一周目以后，原力技能的等级依旧会保留。

技能	原名	操作	说明	获得时机
原力冲击	Force Push	△	直线释放原力波将目标吹飞	初期掌握
原力电击	Lightning	按住○	释放出闪电对目标进行电击	初期掌握
飞掷光剑	Lightsaber Throw	按住L+□	向目标投掷光剑	初期掌握
原力驱散	Repulse	按住L+△	向四周释放原力，具有吹飞效果	初期掌握
空中突击	Aerial Assault	×、△	跳起后投掷原力波展开攻击	初期掌握
空中电击	Aerial Shock	×、○	跳起后在空中对目标展开电击	初期掌握
原力锁喉	Choke	按住△后按住L	把目标抓到空中后将目标勒死	初期掌握
西斯强击	Sith Strike	□、□、△	基本连续技，最后一击威力不俗	初期掌握
原力风暴	Storm	□、□、○	基本连续技，最后一击具有电击效果	初期掌握
原力爆发	Detonate	○、△	电击连续技，施加电击攻击后将目标打飞引发冲击波	初期掌握
光剑旋风	Saber Whirlwind	×跳起后摇杆向前+R、□	空中前冲，将光剑抛向地面形成强力的冲击波	初期掌握
光剑突击	Saber Assault	×、×、按住□	跳起后将光剑抛向地面形成原力力场	初期掌握
蛮横冲击	Ground Slam	×、按住□	空中将光剑抛向地面形成强力的冲击波	第一章结束
暗黑愤怒	Dark Rage	按住L+○	激发黑暗力量，攻击力大幅上升	第二章结束
强力撞击	Pummel	按住△后按R	将目标抓到空中并控制周围物体撞向目标	第三章结束
风暴漩涡	Maelstrom	按住L和△	原力驱散的升级版，蓄力时能够将周围一切人或物吸收并爆发强力爆炸	第四章结束
西斯电流	Sith Barrage	□、□、□、○	强力连续技，最后一击向目标施展高强度电流	第五章结束
多重电击	Sith Scorcher	○、○	双手同时释放电击，电流强化并可攻击复数敌人	第六章结束
强力冲击	Power Slam	□、□、□、△	强力连续技，最后一击原力爆发将周围敌人打至空中	第七章结束
西斯爆弹	Sith Seeker	△、○	将目标抓到空中并对其释放闪电爆炸弹	第八章结束

特别项目 EXTRAS

本项目中包含了3个子项目，分别是全息数据影像、作弊码以及资料数据库。

全息数据影像 HOLOCRON VIEWER

HOLOCRON是本作的收集品之一，这些白色方块状的物体分布在关卡中的各个位置，有些是暴露在外，而有些则需要破坏物品才会显现。游戏中总共拥有200块全息数据影像方块，收集后就可欣赏到原画设定图。

作弊码 CHEAT CODES

作弊码的输入端口，至于用不用密码是玩家自己的选择，如果你是动作苦手玩家那就值得一试，而如果是动作游戏达人，那就可以完全忽略掉这个项目。具体的密码请看本辑《火热秘技》栏目。



资料数据库 DATABANK



《星球大战》的资料库，里面拥有数量繁多的名词解释，玩家可从中了解到很多《星战》的角色、剧情以及世界观等内容，如果你的英文水平够高，那就可以来浏览下这些信息。

光剑改装 CUSTOMIZE LIGHTSABER

改造手中光剑的项目，一共分为3个小项，分别是光剑颜色更换、光剑性能改造以及剑柄更换。除了光剑性能改造项目有用外，其他两项都是纯粹的装饰作用。

战斗水晶 COMBAT CRYSTAL

战斗水晶用于提升光剑附加能力，游戏中总共可以获得6块，都是在剧情完成后自动获得。光剑每次只能装配一块战斗水晶，玩家要从中做出选择。



水晶名	作用	获得时机
Kaiburr Crystal	提升原力冲击技能	第一章结束
Qixoni Crystal	提升原力锁喉技能	第二章结束
Opila Crystal	提升光剑投掷技能	第四章结束
Dragit Crystal	提升光剑杀伤力	第九章结束
Firkrann Crystal	提升原力特殊攻击技能	第十章结束
Damind Crystal	大幅提升光剑杀伤力	第十一章结束

装饰水晶 COLOR CRYSTALS

装饰水晶是本作的收集品之一，主要用来改变光剑颜色。游戏中一共有5种颜色的装饰水晶，每种颜色从浅到深共有3块。

剑柄 SABER HILT

同样是本作的收集品，用于改变光剑的把柄造型。游戏中一共有10个剑柄，并且这些剑柄只能在飞船上进行更换。



服饰更换 CUSTOMIZE COSTUMES

本作中拥有数量繁多的服饰，从各种作战服到异星人造型，真是应有尽有。全服装除了可以通过密码开启以外，主角秘密学徒的服饰还可以通过完成关卡任务来开启。下表列举了几套主要服饰的入手时机。



服装名	英文名	入手时机
训练装	Training Gear	初期拥有
重型训练装	Heavy Training Gear	第二章结束
轻型训练装	Light Training Gear	第四章结束
西斯长袍	Sith Robe	第六章结束
Kento长袍	Kento's Robe	第八章结束
Corellian星球战斗装	Corellian Flight Suit	第九章结束
丛林战斗装	Jungle Combat Suit	第十章结束
Raxu主星生存装	Raxus Prime Survival Gear	第十一章结束
赏金猎人装	Bounty Hunter Disguise	第十二章结束
绝地长袍	Ceremonial Judi Robe	终章结束

剧情流程攻略始动

序章 达斯·维达

整个银河被笼罩在无尽的黑暗中，强大的银河帝国代替老旧的共和国，支配着银河系内的一切。活着的绝地武士已经寥寥无几，这些幸存的绝地武士从帝国的控制中逃脱，藏匿在宇宙的各个地点。与此同时，帝国情报人员在 Kashyyyk 星球探测到一名绝地武士的身影，帝国随即派遣了达斯·维达领衔的强大舰队前往展开血腥围剿。

流程 本关没有难度可言，因为玩家所操作的角色是西斯领袖达斯·维达，他的强大实力毋庸质疑，帝国军与沃克族的激战呈现出一边倒的状态。欣赏完精彩剧情后，可先熟悉一下操作，掌握基本的攻击、防御以及原力技能的使用。

TIPS 1. 画面左上角有两条能量槽，蓝色的是原力槽，红色的是生命槽。当使用各种原力技能时，原力槽会衰减，停止使用后立刻自动充能。
2. 画面右上角是微型地图，地图中的绿色点是任务目标所在地。

流程 沃克族的战士喜欢拿大刀冲过来砍杀，这对于拿着光剑的达斯·维达来说简直是小菜一碟。来到环形建筑内部，站在某个障碍物前会出现“△”提示，此时按住△，待△闪烁时松开便可使出原力绝招扫清路障。来到室外区域会遭遇敌人的埋伏，待歼灭了所有敌人后，序章 BOSS 流浪的绝地武士就会现身，他的实力在达斯·维达面前无疑是自找没趣。

TIPS 游戏中会经常被敌人包围，被包围后画面下方会出现类似 BOSS 生命槽的敌军势力槽，干掉相关的敌人势力槽就会减少，减到零时才算突破重围。

BOSS 战 流浪的绝地武士

可以用光剑打出连续技来牵制绝地武士的动作，寻找机会使用原力抓起 BOSS 后扔出去，拉开距离的话可以用光剑投掷技来攻击。打斗过程中会出现拼剑的情况，快速按键便能压过 BOSS 一头。在 BOSS 还剩下一丝丝体力的时候会出现终结技 QTE 的提示，按照提示输入按键，就可以打出一套杀伤力满点的终结技，华丽度完全不亚于《战神》。在以后的战斗中会经常上演战斗 QTE，是 BOSS 战中的制胜法宝。

序章的激战接近尾声，达斯·维达清除掉了目标后突然感觉到一股强大原力直逼过来，不过这股力量并不是来源自另一个绝地武士，而是一个小孩子。



第一章 秘密弟子

这个拥有强大原力的小孩并没有死，达斯·维达把他带回帝国偷偷进行着培养。时光飞逝，小孩已经成长为年轻人，如今这个年轻人正在听取达斯·维达的命令，准备展开自己的首次任务。由于帝国造船基地遭到了绝地大师 Rahm Kota 的突袭，年轻人受命只身前往平息动乱。任务是杀光所有人，除了主要目标绝地大师外，还包括帝国军队。年轻人首先找到了自己小队的两位成员，代理机器人和美女领航员 Juno Eclipse。任务目标锁定后，“流浪者之影”号飞船以近乎光速的速度驶向 Nar Shaddaa。

流程 来到 Nar Shaddaa 内部，这时游戏的真正主角才算正式出场。刚开始的战斗不是很难，利用电击或是普通原力攻击技即可轻松搞定，消灭所有可见的敌兵后继续摸索前进。

TIPS 1. 场景中的红色药瓶是回复道具，受伤时靠近便会自动吸引。本作非常厚道的一点就是，在 BOSS 战场景中的药瓶是会无限刷出来的，可随意捡取，不必刻意节约。
2. 杀死敌人后出现的蓝色光条是原力点数，可用来升级各种原力技能。
3. 本作中虽然有生命值的设定，但死亡并重生后敌兵配置并不会复原，就算在 BOSS 战里牺牲了，BOSS 的生命值也不会重新恢复。

流程 穿过走廊来到大厅内，先消灭这里的敌兵，然后通过 QTE 打飞堆叠着的卫星面板，利用卫星板形成的平台逐步向上跳，跳跃时注意视角的调整。在二层继续搭建可供跳跃的平台，当来到一个比较大的场景时会遭到敌兵埋伏，从抓来的敌人口中得知 Kota 目前正在控制室内。

TIPS 1. 在关卡中能获得生命盒子，可用来增加生命上限值。
2. 在关卡中能获得原力盒子，可用来增加原力上限值。



BOSS战 AT-ST

乘坐升降梯来到上层，再往前探索片刻就会遭遇战争机器AT-ST的攻击。战斗时可以牢牢锁定住BOSS，利用电击或是用原力控制物体砸都可以。BOSS的攻击可以利用冲刺来进行回避。如果经常在BOSS脚下转悠，则可能会触发QTE，成功输入后也能给予BOSS伤害。

流程 击败AT-ST后来到总控制室，终于见到了Kota将军。Kota将军见到前来索命的居然是一名青年，感觉有点不可思议，甚至有点轻视。

BOSS战 Rahm Kota

第一阶段可以利用电击攻击来与BOSS周旋。第二阶段要利用近身连续技逼住BOSS，然后伺机利用原力将其举起后扔出去。BOSS体力下降到一定阶段时开始爆走，会频繁地使用原力来对抗你，当他使用蓄力攻击的时候，要尽量跑远一点。反正场景内的药瓶会不停地刷出来，稳扎稳打便能迎来胜利。

Rahm Kota承认自己确实小看了站在他面前的年轻人，他对主角说："维达改变了你，不过只有我能看到你的未来，维达不是你一辈子的主人……" Rahm Kota话还没说完就被年轻人扔到了宇宙中。返回"流浪者之影"号后会获得新道具，之后每次任务结束都会回到飞船上进行整备。

第二章 绝地神庙

神秘的绝地神庙内蕴藏着许多不可告人的机密，主角受命前来调查。由于神庙已经被帝国军队所控制，所以闯入神庙的主角将不可避免地与帝国军队产生摩擦。

流程 神庙门口拿长枪的敌兵比较耐打，建议用原力技能来解决。装备有光线狙击枪的敌兵，可利用冲刺或高跳来迂回躲避。在神庙内探索片刻就会遇到本章BOSS，这个叫Darth Desolous的家伙曾经处死过数以百计的绝地武士。

BOSS战 Darth Desolous

利用电击攻击可给予BOSS有效且不俗的伤害，而利用近身连续技来攻击BOSS则很容易出现QTE，成功后能给BOSS很可观的伤害值。

TIPS 回到"流浪者之影"号时，飞船舱门就会自动打开。如果选择返回飞船的话，那么再次进入任务时，整个任务就算重新开始。

干掉Darth Desolous后，主角收到了达斯·维达的紧急指令，原来又有一位流浪的绝地武士被间谍找到。主角又得按照上级指令去找这位兄弟算帐了。同时，达斯·维达的一番高调解说也是让主角不知所云。

第三章 拉科塞斯

来到拉科塞斯主星，一个比较荒凉的星球。由于星球正处在雨季，暴雨迫使飞船停靠在神庙前不远的地方，主角必须徒步到达神庙内。

流程 荒凉的星球表面全都是建筑垃圾，想要收集隐藏道具就不能放过任何一块垃圾。敌人都是外星机械生命体，利用原力技能可快速清理。探索过程中还会遇到体现稍大一些的爬行类机器人，依旧不难对付。触发剧情后会遭遇BOSS，一个大型机器人。



BOSS战 Junk Behemoth

这个机器人的行动速度不快，但是皮糙肉厚，可以离远了用电击来伺候它，也可以近身用光剑一顿猛砍，不过要小心机器人那大开大合的攻击方式。

流程 从杂鱼口中打听到绝地武士Kazden Paratus的藏身地点。其实这里的场景看似很复杂，但只要按照地图上的绿点方向前进就不会迷路。半路遇到的敌人可杀可不杀，玩家自己选择吧！随后再次遇到杂鱼战士Drexl，这个家伙居然敢看主角不顺眼。

BOSS战 Drexl

非常弱小的BOSS，首先逐个歼灭场景内的杂兵，然后就能安心利用电击或原力技能来蹂躏这个不知天高地厚的家伙了。



流程 继续探索的过程中会遇到手持斧头的重型机器人，不过这会只是和它打个照面，还没到交手的时候。全灭场景内的杂兵，逐步逼近关底，这时就会遇到那个威猛的泰坦机器人，而绝地武士 Kazdan Paratus 正是这个机器人的驾驶员。



BOSS 战 Junk Titan

笨重的泰坦机械人动作不是很敏捷，而且行动破绽很大，可以采用拉开距离电击的方法来消磨它的装甲，也可等待机器人的砸地攻击完成后跳起触发 QTE。

BOSS 战 Kazdan Paratus

泰坦机器人被轰杀至渣后，Kazdan Paratus 就不得不硬着头皮跳出来应战，这个长得像昆虫的家伙动作非常敏捷，可以采用电击技能来攻击他。战斗中还要注意 BOSS 的原力攻击，好在场景比较宽阔，可迂回躲避。



主角再次带着胜利回到帝国向达斯・维达报道，虽然经历那么多的实战训练，但达斯・维达依旧对他不满意。下一个实战任务的地点还是绝地神庙。

第四章 最后的试炼

流程 神庙附近是有全副武装的部队守卫着，并且还新增兵种，这类士兵擅长近身作战，而且还能抵御电击攻击。利用举起后扔出去的方法来对付这些家伙吧。消灭神庙场景中一定数量的敌兵后，原本关闭着的大门便会打开。一路砍杀来到电子图书馆内，找到了易容成领航员的女妖。

BOSS 战 Darth Phobos

女妖的大部分攻击手段都是花架子，瞬移、分身以及视觉模糊都不具备大杀伤力，倒是快速的连续技比较有威胁。由于场地的原因，原力攻击不是很奏效，还是多利用连续技和电击来慢慢消磨 BOSS 的体力吧。

在轻松杀死女妖后，达斯・维达稍微有点得意了，不过达斯・维达依旧要给主角新任务。这次的目标是一位真正的绝地高手——Shaak Ti 大师。

第五章 绝地武士

Felucia 星球是一个表面覆盖着菌类的植物星球，到处都充满着原始的气息，如此生机勃勃的场景反而唤起了领航员心中的恶劣回忆，因为她曾经领航舰队摧毁过同样生机昂然的星球。飞船顺利降落，迎接主角的将会是 Felucia 星球的领主。

流程 这里遇到的敌人都是居住在该星球的生物，利用电击或其他原力技能可轻松击败。由于关卡场景比较广阔，可以到处走走和破坏场景内的植物。在探索过程中会遇到大型原始兽 Rancor 的挑战。

BOSS 战 Rancor

原始兽看似笨重，其实攻击动作频率很快，可以选择拉开一定距离用电击来消耗它的体力。如果靠原始兽太近可以利用冲刺滑行来保持距离。

流程 之后的探索中会进入羊肠小道，虽然这些道路的分支很多，但只要按照地图的绿点指示就能很快找到正确的出口。绕出蜿蜒的小道后不久还会同时遭遇两头原始兽 Rancor 的挑战。两头原始兽共用一条体力槽，应对方法是逐个击破，集中攻击其中一头，当体力槽削减到一半时便会出现终结技 QTE 的提示。在关卡的最后便会遇到 Shaak Ti，而与之交战的地点是“古老的深渊”，一个专门贡献祭品的可怕地点。

BOSS 战 Shaak Ti

此战可多多利用原力冲击波来克制 BOSS，在战斗过程中，BOSS 还会不停地召唤出杂兵来搅局，遇到这种情况不要慌张，利用风暴漩涡可快速清理掉烦人的杂兵。最后的终结技 QTE 过程比较长，千万别看走眼了。



Shaak Ti 试图说服眼前这个年轻人能认清事情的真相，因为背叛是达斯・维达最擅长的技能。一番教育后，Shaak Ti 便纵身跃入身后巨大食人花的嘴中。

第六章 背叛

之前的考验已经都圆满完成，主角期待着与维达一起对抗帝国皇帝的时候终于就快来临了。不过现实是残酷的，当主角还在享受荣誉时，达斯·维达背叛了他，光剑无情地洞穿了主角的脊背。此时，帝国皇帝出现了，他对达斯·维达私自收养弟子有所不满，而达斯·维达为了表示忠诚，在皇帝注视下用原力把主角扔向了浩瀚的宇宙。

镜头一转，达斯·维达的心腹已经把主角救了回来，显然他很不理解达斯·维达的所作所为。达斯·维达耐着性子解释了事件的原由，那是因为他们的所作所为被皇帝所监视着，这么做只是掩人耳目。最后达斯·维达指示主角前去秘密组建一支反抗军，主角想到了Kota将军。



第七章 Kota将军

年轻人通过探索得知Kota将军目前正居住在Nar Shaddaa星球，于是便风风火火地赶了过去。Nar Shaddaa星球是一个热闹的娱乐星球，不善言谈的年轻人在吧台与人发生争执，随即引发了暴力冲突。

流程 该星球的地形并不复杂，敌人也都是些装备着激光枪的野猪人，多利用原力技能来快速清敌。来到酒吧大厅内，全灭敌人后来到上层靠窗的位置就能找到Kota将军。由于经历上次的惨败，Kota将军目前已经是一个废人，全无之前的威风，年轻人正准备向他商量讨伐银河帝国的事情时，身后突然出现了一伙身分不明的家伙。

BOSS战 影子守卫

BOSS的能力比较平庸，没有明显的弱点，所以要利用各种战斗技能来对付他。由于其会不停召唤杂兵出来捣局，所以整个战斗过程艰苦而漫长。



干掉这伙神秘人后，Kota将军又不知从哪里冒了出来，他认为光靠几个人与强大的银河帝国对着干是无济于事的，不过他还是告诉了主角一个好方法。回到“流浪者之影”号飞船上后，似乎又收到了绝地神庙的信息。

第八章 重回故地

流程 第三次来到神庙，守卫此地的武装部队的级别真是越来越高了。进入神庙内部后，还会遇到新兵种——火焰部队，这些敌人依靠助推器悬在半空中并向地面喷射烈焰，可以用原力锁喉来掐死这些讨厌“苍蝇”。沿着地图指示一路前进，搭乘电梯来到上层时会看到神秘的绝地武士正与达斯·维达展开着激烈战斗。



BOSS战 神秘的绝地武士

与高手过招，过程自然不会太轻松，近身利用连续技来进行牵制，拉开距离后可利用电击来消磨BOSS的体力。

主角万万没想到眼前的绝地武士居然是自己的父亲，原来父亲一直在劝导自己不要被黑暗力量所控制。当告诉了主角一切后，绝地武士就消失在了空气中。

TIPS 本章结束后，所有原力技能的最大等级从2级提升到4级。

第九章 未知的情报

Kota将军终于与帝国反抗军取得了联系，为了得到帝国反抗军的协助，众人准备前往沃克族居住的Kashyyyk星球。不过在序章里，达斯·维达所率领的帝国军队已经将星球牢牢控制住了，此次行动可谓凶多吉少。

流程 关卡初期并不会遇到太强的敌兵，用电击和原力冲击波可以轻松突破防御。在本关中又会遇到战争机器AT-ST，可先把烦人的杂兵清理干净后再专心对付这台大家伙。在战斗时如果被敌人包围，可连续使用风暴旋涡来破解。

BOSS战 Ozzik Sturn

BOSS是AT-ST的强化版，攻击手段比AT-ST更为凶猛。BOSS会利用周围的装置来给自己设置防护光罩，所以要先把发射防护罩的设备逐一摧毁。BOSS失去保护后便可以安心对付，电击或光剑攻击都可奏效。

主角找到了一名被软禁着的神秘女子，该女子对主角有戒心，所以并没有透露自己的真实身分，而把自己说成是Kota将军的女儿。交谈一番后，神秘女子自行驾驶帝国飞船离开了。随后从Kota将军那得知，该女子其实是Leia Organa公主，她的父亲是议员Bail Organa。不管怎么说，现在首要目的就是要找到Organa议员。



第十章 Organa议员

Organa议员的处境很危险，Maris把他当作与达斯·维达交易的筹码。主角决定回到Felucia星球，因为当初Organa正是在这个星球失去音讯的。

流程 帝国军正在与反抗军激战，主角这次要帮助反抗军对付帝国军，从幸存的反抗军口中打听到Organa被囚禁的具体地点。根据地图的绿点方位指示就能顺利找到Organa。

对于主角的来访，Organa既高兴又担忧，因为已故的绝地大师Shaak Ti的弟子Maris受到了黑暗力量的影响，现在已经变得疯狂。众人正谈论时，Maris突然现身，她随即召唤出一头巨大的怪兽迎接众人。

BOSS战 原始猛兽

BOSS的攻击快而凶猛，不要采用近战，可以拉开距离使用电击或是原力投掷技能来慢慢消磨BOSS的体力。



BOSS战 Maris Brood

BOSS有一招比较特殊，那就是释放能扭曲空间的力场，并让所有原力无效化。好在这招的威胁不是很大，利用原力冲击波可以有效地消磨BOSS体力。BOSS中途会召唤出原始兽Rancor，整体难度不是太高，仅仅是拖延了战斗时间。

主角最后还是放走了Maris，因为Maris将会因自己的所作所为而饱受精神上的折磨。Maris的事情告一段落，现在众人开始计划反抗帝国的计划，主角从达斯·维达那得知帝国正在Raxus星球上建造着行星毁灭者，众人的目标随即确定。

第十一章 行星毁灭者

想要破坏帝国的行星毁灭者就得先摧毁建造工厂，代理机器人从帝国资料库中找到了摧毁工厂的方法，那就是抢先占领矿石加农炮，然后朝工厂直接开炮就能完全摧毁整个工厂。

流程 Raxus星球上重兵把手，不过帝国兵以及战争机器AT-ST依旧不能阻碍主角前进的步伐。来到矿石加工厂时会出现特别提示，也就是要破坏特定的发生器。由于发生器在原力区域内而无法靠近，所以只能运用原力技能来破坏。



BOSS战 影子守卫

影子守卫的实力一如既往的稳定，这一次影子守卫会使用主角经常运用的原力技能。对于风暴漩涡这招要频繁冲刺来进行躲避。战斗中BOSS依旧会召唤出杂兵，比较烦人。总之战斗时尽量混合使用各种原力攻击手段比较好。

费力击败影子守卫之后，主角终于启动了加农炮发射装置，并运用强大的原力将准备逃脱的行星毁灭者摧毁。反抗军胜利的消息顿时传遍银河系，越来越多的反抗组织纷纷成立。

第十二章 贵宾

主角一行人来到了云中都市，他们要找这里的高层官员商量对抗帝国的事。不过城市内似乎不是很太平，原来整座城市正遭到犯罪集团的威胁。这种打打杀杀的事，自然是主角义不容辞的份内事。

流程 犯罪集团的杂兵远比帝国克隆兵厉害，这些造型古怪的家伙皮糙肉厚，装备的武器也是千奇百怪。利用光剑配合电击来杀敌是比较有效率的打法。如果觉得厌烦就无视半路上的杂兵，按照地图指示直奔目的地。

BOSS战 Kleef

BOSS身边的两个机器人保镖可以无视，直接集中攻击弱小的BOSS，利用原力冲击波或原力投掷可轻松将其解决。



BOSS战 蜥蜴机器人

BOSS的动作很敏捷，连续技和电击都占不到多少便宜，可拉开距离后使用原力投掷将周围的物体砸向它。机器人被摧毁后，总BOSS会硬着头皮出来受死，BOSS的速度不快，依旧可以用对付机器人的方法来料理他。

主角的行动已经获得反抗军们的信任，而帝国皇帝面对Raxus星球的失利也渐渐开始坐不住了，双方的决战即将展开！

第十三章 预料中的背叛

反抗军聚集了银河系内所有的力量，现在正在Corellia星球商讨讨伐帝国的计划。大伙正准备大干一场时，达斯·维达率领帝国军队突然包围了众人。原来达斯·维达的计划就是依靠主角的能力将所有反抗帝国的势力聚集在一起并一网打尽。主角立刻明白自己又被利用了，不过幸好及时逃脱。现在反抗军的命运掌握在了主角手中，这个年轻人在关键时刻运用自己的特殊能力看到了未来，看到了解救大伙的方法。



终章 死星

飞船降落到死星，与朝夕相处的美女领航员Juno的热吻告别，也预示着主角义无返顾的决心，不过事实证明这的确是两人最后一次见面了。

流程 作为最终关，死星上的帝国军实力是本作中最强的，战斗时尽量选用最实用的原力技能。来到空间轨道区域时，要注意观察指示灯，白色可安全通过，红色表明有列车会驶来，强行通过会导致死亡。继续探索时还需要破坏各处的原力发生器，通过这些区域后就会迎来帝国的两大BOSS级角色。

BOSS战 达斯·维达

面对具有压倒性实力的达斯·维达，也没有特别好用的方法。总之能使用的招都用尽情用上，只要能对达斯·维达造成伤害即可。当然，达斯·维达也会频繁地使用原力，如果中招要左右摇晃滑杆来挣脱控制。而与达斯·维达发生QTE拼剑时对速度的要求也比以往苛刻了许多，一定要集中精神。



流程 击败黑武士后会出现两个分支选项，选右是手刃欺骗过自己两次的达斯·维达；选左则是直接挑战帝国皇帝并救出反抗军。其实无论做出怎么样的选择，都不会影响最后的结局。所以自然要选择挑战帝国皇帝。

BOSS战 帝国皇帝

皇帝的实力和黑武士差不多，只不过皇帝的攻击手段更为犀利和迅速。相信打到这个份上已经没有什么困难能阻挡主角的脚步了，稳扎稳打，见好就收，并且要多利用红色药瓶来及时补充体力。

主角为解救反抗军，试图与皇帝同归于尽，但并没有成功。帝国还是笑到了最后，由于反抗军已经被曝光，达斯·维达将继续担负起歼灭反抗军的任务。反抗军们则由于主角的牺牲而获得了生机，反抗联盟组织随之成立。银河系的格局到最后似乎也没有发生变化，但是有一点是例外，那就是为解放事业而牺牲的主角最终还是选择了光明的一边。



本作的原创剧情实在是很棒，虽然我不是《星战》FAN，对《星战》庞大的故事背景也不是很了解，但通过本作，反而激发了我回顾一下电影全系列的念头。游戏内容很充实，数量繁多的BOSS战让人拿起机器就放不下了，华丽的QTE终结技场面一看就是经过精心设计的，并没有打着模仿《战神》的招牌来糊弄玩家。



文 PM525 神奈亿雪
编 马修
美编 咕噜

口袋妖怪 白金

ポケットモンスター プラチナ

NDS	Nintendo／Game Freak	RPG	2008年9月13日	日版
	1～8人	1Gb	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

虽然早知道作为资料篇的本作相比《口袋妖怪 钻石·珍珠》增加了不少的新内容，但实际玩时还是难免要感叹本作新要素的丰富。接下来，就让我们一起进入口袋妖怪的世界，开始一段轻松又不乏激烈战斗的新奥大陆冒险之旅！

系统篇

该部分虽然针对新玩家，但如果您是《口袋》的老玩家却在某些地方一直不明白，那看看说不定也会有收获。

基本操作

十字键	控制主角的移动以及选项的选择。
A	决定／对话
B	取消／加速跑／自行车档位切换
X	打开主菜单
Y	使用被登录的重要道具／切换电脑中精灵选择模式
L/R	切换选项
SELECT 键	整理道具

※在游戏标题画面同时按下↑+SELECT+B，删除游戏的存档

※在游戏中同时按下L+R+START+SELECT，回到游戏标题画面

菜单选项

ずかん	图鉴
ポケモン	精灵状态
バッグ	背包
XXXX	主角信息
レポート	记录
せってい	系统设定
とじる	退出



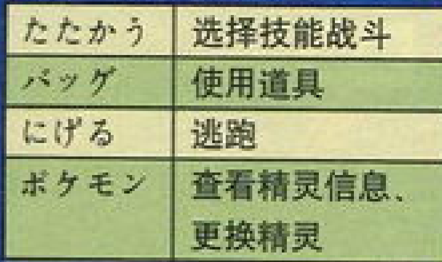
系统设定

はなしの はやさ 文字显示速度	おそい（慢）／ふつう（中）／はやい（快）
サウンド 声音设定	ステレオ（立体声）／モノラル（单音道）
せんとうアニメ 战斗动画	みる（看）／みない（不看）
しあいのルール 战斗规则	いれかえ（换人）／かちぬき（连战）
ボタンモード 按键模式	ノーマル（普通）／START=X／L=A
ウインドウ 窗口边框	タイプX
とじる 关闭窗口保存修改	

せっていを かえる
はなしの はやさ　おそい　ふつう　はやい
サウンド　ステレオ　モノラル
せんとうアニメ　みる　みない
しあいの ルール　いれかえ　かちぬき
ボタンモード　ノーマル　START=X　L=A
ウインドウ　タイプ18
とじる
ゲームに もどります

战斗菜单

たたかう	选择技能战斗
バッグ	使用道具
にげる	逃跑
ポケモン	查看精灵信息、更换精灵



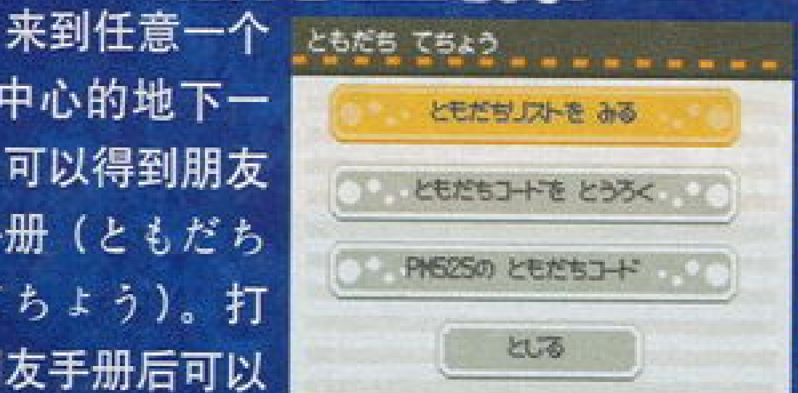


※当下屏左上角有精灵球摇晃时，说明此精灵拥有克制场上敌人的能力，希望上场战斗。

Wi-Fi全要素

与朋友建立联系

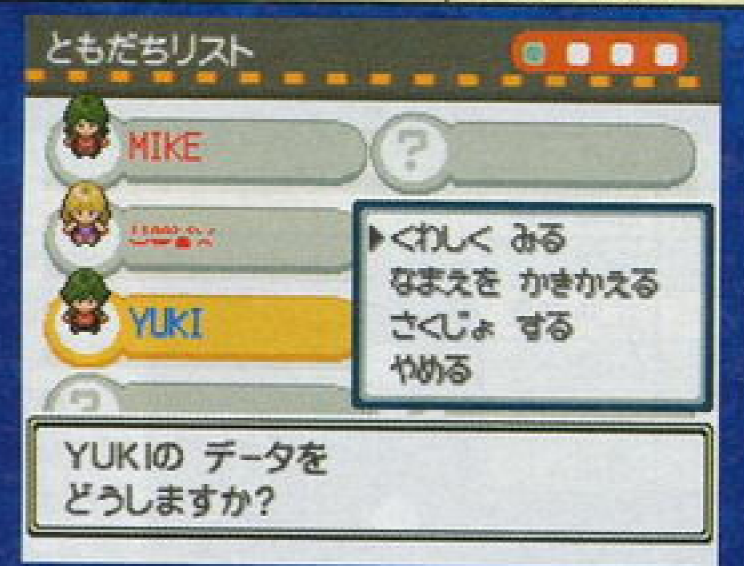
来到任意一个PC中心的地下一楼，可以得到朋友的手册（ともだちのてちょう）。打开朋友手册后可以看到，其中：



ともだちリストを みる	查看好友
ともだちコードを とうろく	添加好友
XXXXX の ともだちコード	自己的FC

“ともだちリストを みる”下的菜单

くわしく みる	查看详细状态
なまえを かきかえる	变更好友名字
さくじょ する	删除好友
やめる	返回上级菜单



登录好友代码

首先选择第二项“ともだちコードを とうろく”，给朋友取一个名字。之后输入朋友的FC号码。这次的数字特别加大了，用触控笔按起来非常舒服。



FC码有一定的组合规则，当FC码有细微或是重大错误时都会提示号码有错。在第一次进入地下一楼中间的柜台后可以从网上下载到一个FC码，将这个FC码告诉朋友后，两人之间便可建立起联系了。

与好友共同游戏

进入PC屋底楼的中央柜台后即可登录到好友俱乐部。上屏中的八个传送点是目前在线的好友数量，下屏则会显示他们当前的状态。调查中央的显示屏，可以选择自己的状态。

シングルバトル	等待单人战
ダブルバトル	等待双人战
こうかん	等待精灵交换
りょうり	等待制作松饼
バトルフロンティア	等待战斗开拓区挑战
ひろばゲーム	等待迷你游戏

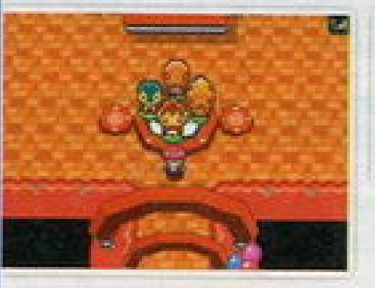


进入等待状态后，对方可以看到我方的人物在传送点上跳跃。此时只要与跳跃的人物对话即表示愿意与其进行同一项目，耐心等待一会儿系统就会完成连接了。另外“バトルフロンティア”必须双方都进入过战斗开拓区才能进行游戏。

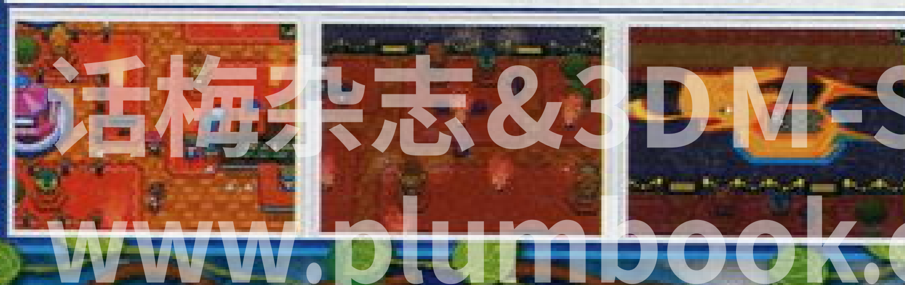
Wi-Fi广场

来到地下一楼最左边的柜台即可申请进入Wi-Fi广场。除了提供一个让全世界玩家一起玩游戏的场地之外，还有各种各样有趣的事件等着大家！比如特定时间的活动，比如将自己的触摸玩具升级，玩广场游戏……下面就是三个有趣的广场游戏：









超级大胃王

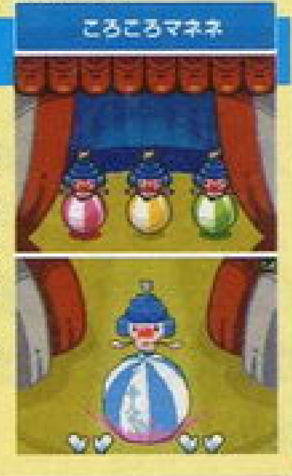
ばくばくマルノーム



不停地使用触控笔将下屏的果子丢入中间吞食兽奇大无比的嘴巴中即可得分。根据在触摸屏上滑动的距离，投出果子的力度也会不同，后期的紫色果子可以加倍得分。

踩球的小丑

ころころマネネ



不停地转动下屏的圆球使玛奈奈保持平衡，通过上屏可以观查对手的状态。

忍兽气球

どんどんソーナンス





不停地用向中央的忍兽气球打气，如果正巧小忍兽踩上了中间的气孔它就会涨大。当小忍兽涨大到一定程度后就会飞走，最后游戏会统计所有玩家协力打飞了几只小忍兽和打爆多少个忍兽气球。

GTS中心

座落于长寿市精灵中心左边的就是GTS中心了。第一次进入后，可以在中央的地球仪上设定自己的所在地。不过很可惜里面全是日本的地区……进入左上角的柜台，就可以上传自己的精灵或寻找自己想要的精灵了。进入后第一项是上传精灵或查看、收回已上传的精灵，第二项是在GTS上搜索持有自己需要换来的精灵的玩家，第三项是退出。

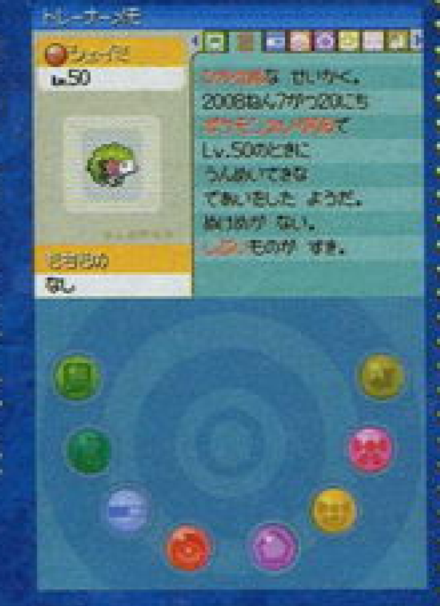


另外如果在标题画面的“eメ持有ールアドレスの とうろく”中设定了自己邮箱的话，未来当其他玩家换走精灵后，系统会向指定邮箱发送一封信件。提示玩家前往GTS中心查收精灵。

战斗录像排行（バトルビデオランキング）	在GTS中心一楼上方的大电脑前可以用来收看别人上传到网上的战斗录像，并且还能下载到本地收看
训练师排行（トレーナーランキング）	这里可以看到世界一流训练师的名字以及他们的战队
战斗录像（バトルビデオ）	可以下载到别人的录像，也可以将自己的录像上传到网上供别人观看
电脑箱展示（ボックスシュット）	上传自己的电脑箱
服装展示（ドレスアップシュット）	将自己为精灵搭配的选美造型上传到网上

性格与能力

游戏中一共有25种性格，精灵的性格可以影响除体力以外的五项能力和果实口味的好恶。在精灵得到之初性格就已定下，且在整个游戏中将不会再改变。左表是性格的修正列表。



▲第一行就是精灵的性格。

性格修正表

表格中●为修正1.1倍，◎为修正0.9倍，一为不修正，即1.0倍。

性格	攻击	防御	特攻	特防	速度
さみしがり（孤独）	●	◎	—	—	—
いじっぱり（固执）	●	—	◎	—	—
やんちゃ（调皮）	●	—	—	◎	—
ゆうかん（勇敢）	●	—	—	—	◎
ずぶとい（大胆）	◎	●	—	—	—
わんぱく（淘气）	—	●	◎	—	—
のうてんき（无虑）	—	●	—	◎	—
のんき （悠闲）	—	●	—	—	◎
ひかえめ（保守）	◎	—	●	—	—
おっとり（稳重）	—	◎	●	—	—
うっかりや（马虎）	—	—	●	◎	—
れいせい（冷静）	—	—	●	—	◎
おだやか（沉着）	◎	—	—	●	—
おとなしい（温顺）	—	◎	—	●	—
しんちょう（慎重）	—	—	◎	●	—
なまいき（狂妄）	—	—	—	●	◎
おくびょう（胆小）	◎	—	—	—	●
せっかち（急躁）	—	◎	—	—	●
ようき（开朗）	—	—	◎	—	●
むじゃき（天真）	—	—	—	◎	●
てれや （害羞）	—	—	—	—	—
がんばりや（实干）	—	—	—	—	—
すなお（坦率）	—	—	—	—	—
きまぐれ（浮躁）	—	—	—	—	—
まじめ（认真）	—	—	—	—	—

属性相性

“《口袋妖怪》系列”一直有属性相性的设定，作为第四代资料篇的本作，特殊攻击和物理攻击也已不再只按属性来划分。下面是属性相性表，其中左边一列是攻击方，上方一排是被攻击方。

※●是指克对方，伤害2倍；○是指通常效果，伤害1倍；△是指效果差，伤害0.5倍；一则是指完全没有效果，无伤害。
※属性中日文对照：ノーマル（普通），ほのお（火焰），みず（水），でんき（电气），くさ（草），こおり（冰），かくとう（格斗），どく（毒），じめん（地面），ひこう（飞行），エスパー（超能），むし（虫），いわ（岩石），ゴースト（鬼），ドラゴン（龙），あく（恶），はがね（钢）。
※属性效果以乘法计算，当精灵使用与自己属性相同的技能时还可得到1.5倍的威力加成。充分利用属性相克的关系，即使是弱小的精灵也能战胜强大无比的对手。

	普通	火焰	水	电气	草	冰	格斗	毒	地面	飞行	超能	虫	岩石	鬼	龙	恶	钢
普通	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	—	○	○	△
火焰	○	△	△	○	●	●	○	○	○	○	○	●	△	○	△	○	●
水	○	●	△	○	△	○	○	○	●	○	○	○	●	○	△	○	○
电气	○	○	●	△	△	○	○	○	—	●	○	○	○	○	△	○	○
草	○	△	●	○	△	○	○	△	●	△	○	△	●	○	△	○	△
冰	○	△	△	○	●	△	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	△
格斗	●	○	○	○	○	●	○	△	○	△	△	△	●	—	○	●	●
毒	○	○	○	○	●	○	○	△	△	○	○	○	△	△	○	○	—
地面	○	●	○	●	△	○	○	●	○	—	○	△	●	○	○	○	●
飞行	○	○	○	△	●	○	●	○	○	○	○	●	△	○	○	○	△
超能	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	△	○	○	○	○	—	△
虫	○	△	○	○	●	○	△	△	○	△	●	○	○	△	○	●	△
岩石	○	●	○	○	○	●	△	○	△	●	○	●	○	○	○	○	△
鬼	—	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
龙	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	△
恶	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
钢	○	△	△	△	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	△

一周目流程攻略

欢迎来到口袋妖怪的世界，一开始博士会告诉大家冒险的基本操作知识，已经很熟练的话，就选择“だいじょうぶ！”，用触控笔轻轻点击触摸屏上的精灵球后就能进入游戏了。然后选择主角，落选的另一主角会作为博士的助手登场，作为助手时，男性名为幸树（コウキ），女性则为小光（ヒカリ）。该流程选择MM作主角，所以博士的助手就是幸树。给主角起完名字，就给劲敌起名——就取“劲敌”的日文，叫他莱巴鲁（ライバル）好了。

双叶镇（フタバタウン）

主角正在看电视，小伙伴莱巴鲁无比激动地跑来，告诉主角刚才出现在电视中的七灶博士目前正在离家不远的湖边做精灵的调查，并说谁先发现精灵可以得到数目可观的奖金。来到楼下，被妈妈叮嘱一番后来到邻居家门前，正好与莱巴鲁撞了个满怀。结果他还没走出几步，又因忘记了背包和冒险日记本



赶回家去。

出了镇子，正当莱巴鲁打算一口气冲过草丛时，七灶博士喝止了他，而此时，博士的助手幸树提着大皮箱赶了过来。博士会问主角是否喜欢精灵，如果主角选择第二项“不是”的话，黄发小子莱巴鲁还会为主角辩解……选第一项“是”好了。

三只口袋妖怪有草系的苗牙龟、火系的小火猴和水系的圆企鹅。主角选完后，莱巴鲁会根据我方选择的精灵挑选克制主角的精灵，幸树则拿剩下的。笔者选择的是小火猴，以下流程也以小火猴为准。博士走后，莱巴鲁便迫不急待地上前邀战。

战斗没什么难度，战斗结束后回家把得到精灵的事情告诉妈妈，妈妈非常支持，还送主角一双跑鞋，以后按住B键就可以快跑了。

为了报答博士赠送精灵之恩，莱巴鲁提议帮助博士将湖中那只精灵给捉起来。从201号路口向西前进便可来到神事湖畔（シンジこほとり），湖边一个古怪的大叔自言自语了几句后便离开了。

真砂镇（マサゴタウン）

经201号道路来到真砂镇（マサゴタウン），在路口正好遇到了幸树。在他的带领下来到博士的研究所，再次与莱巴鲁撞个满怀。之后进入研究所，博士正式将精灵送给主角（此时可以为精灵修改昵称），并正式将完成新奥地区精灵图鉴的任务交给了主角，出门时博士还会送上27号技能机报恩。接着幸树会为主角介绍基础设施：有“P·C”标志的精灵中心可以用来恢复精灵的体力及交换携带的精灵；“SHOP”标志的商店可以购买各种在冒险中必须的道具。



在踏上正式的冒险之旅前还是回家与母亲道别一下吧，这时妈妈会送上记录冒险进展的日记本（ぼうけんノート）。而莱巴鲁的妈妈也会赶来，托付主角帮助把道具おとどけもの带给莱巴鲁。从真砂镇来到202号道路，幸树不仅教会主角如何捕捉精灵，还好心地送上了五只精灵球。多多与沿途的训练师切磋，向下一个目标长寿市前进吧！

※在201号道路上与一名商店的店员对话可以得到一瓶伤药，此外在真砂镇南边的沙滩上可以拾到一瓶解毒药。在进入长寿市前的草丛中还有一瓶伤药。

※本作不少精灵中心里也有等待挑战的训练师，一般在柜台前的左边位置，与之对话就能进入战斗。

长寿市（コトブキシティ）

来到长寿市时发现幸树已在此等候多时了，在他的建议下主角决定先去城中的一所精灵学校看一下。学校不远的电线杆下发现了汉萨姆（ハンサム，即英俊），与之对话后得到战斗记录器（バトルレコーダー）。进入学校发现莱巴鲁正好在这儿，将包袱交给他后，为了表示谢意，莱巴鲁将一份地图送给了主角。



在城中闲逛时，从一个大叔手中得到消息，只要收集三张兑换券（ひきかえけん）就能换到目前最流行的多功能手表。在城中找到三个身着土黄色衣服的小丑并与之对话后，再去与那个大叔对话就能开启下屏的手表功能了。

从长寿市右边来到203号道路，莱巴鲁会带着胖胖翁（LV.7）和圆企鹅（LV.9）前来挑战。在前往黑金市的隧道中，一位热心的大叔会送上06号秘传机，使用它便可破坏沿途那些挡路的小石块。由于使用秘传机需要通过指定道馆的审核，为了能早日使用秘传机还是赶紧向黑金市的馆主进行挑战吧。

※在203号道路前的一幢民家中，一个女孩会赠送先制之爪（せんせいのツメ）。在手表商店下方有一个不太显眼的道具，需要站在远处才能发现。

※随着游戏的进行，手表公司会不断提供手表的新能，经常去手表公司看看吧。

※长寿市的电视台（正上方的建筑）每周有抽奖活动，如果精灵的ID能对上号码，可以得到

奖品。特等奖是大师球，一等奖是完全复活药，二等奖是学习装置，三等奖是PP上升剂，四等奖品是超级球。

黑金市（クロガネシティ）

来到黑金市后，一位少年会热心地将主角带到GYM（也就是道馆）前，在GYM前又遇上了莱巴鲁。不过馆主不在，在黑金市下方的矿坑最深处找到馆主平田后，与之对话后他便回到道馆去了。在PC中心回复精灵时，意外地从一个小男孩口中得知可以在他这里改变通信对战中的形象，此时PC中心下的Wi-Fi中心也可使用了。



做好准备后就可以挑战黑金市的岩石道馆了。馆主使用的精灵有小拳石（LV.12）、大岩蛇（LV.12）、铁头龙（LV.14），如果是选择小火猴为主角的话建议练到14级以上，这样进化后的猛火猴便可拥有格斗系的技巧，对于岩石系的精灵也不会束手无策。战胜馆主后可以得到煤炭徽章（コールバッジ），06号秘传机也可以使用了。此外馆主还会送上76号技能机作为礼物。

※进入矿坑时可以看到左右各有一根传送带挡住了去路，其实只要下了一个坡就能穿过传送带。后面有精灵球可以拿。在矿坑外工作区的右下角，有一个大叔会赠送一瓶高级伤药。黑金市下方的民家中一个男孩会送超级球，左上一个屋子的二楼有人送黑暗球（ダークボール）。
※在离北面出口不远的民家中，有人希望用腕力（ワンリキー）交换凯西（ケーシィ）。
※从黑金市进入殿元山，可以得到觉醒石（めざめいし）。
※黑金博物馆服务台中右边的人可以帮玩家复活化石，方法是将化石交给他后出门再进来，只要队伍里有空位，就能得到复活的古代精灵了。

长寿市（コトブキシティ）

从黑金市北面出去，被一个流沙的斜坡阻挡住了去路。回到隧道前又遇上莱巴鲁，看来他也遇到了同样的麻烦。返回长寿市，原来在学校左边的GTS中心（グローバルターミナル，即Global terminal）已经可以进入了。在不远处的一个喷泉边，有个女孩可以帮助修改通信房间中的小组名。此外在西边的关卡中，有一个钓师会赠送破钓杆（ボロのつりざお）。向北来到204号道路，在此处见到了被邪恶组织银河团（ギンガだん）围攻的博士。帮助他打败银河团后，一名电视台的工作人员会送上首饰盒（アクセサリーいれ）作为回礼。沿204号道路穿过荒芜的山道（あれたぬけみち），即可来到开满鲜花的索诺镇。

索诺镇（ソノオタウン）

来到镇上的花店，可以从店主处得到可达鸭喷水壶（コダックじょうろ），每天来此还可以从大姐姐处随机领取一颗果子。向右来到来到205号道路，在岔路口和一个小女孩对话，得知她的爸爸在发电站附近被一群奇怪的家伙带走了，而木桥上也有银身服装的银河团的人挡路。

向东前进就见到了女孩说所的发电站。打败看门的团员后回索诺镇，原本站在小镇左上角的两个银河团员不见了。进去一看，刚才的两





个团员正在威逼大叔交出全部的蜂蜜。赶走他们后，大叔拾起了他们掉落的发电站钥匙，同时还会送上蜂蜜（あまいミツ），只要涂在黄色的树上就能吸引野生精灵。



回到发电站，使用钥匙打开发电站的大门，一路打败前来阻挡的银河团成员后，在最深处见到了银河团的火星干部玛姿（マース）。打败她后，与其同行的冥王星干部布鲁托丢下几句狠话便与玛姿一起撤退了。

※每个星期五，发电厂门口都会出现15级的气球鬼。

白岱森林（ハクタイのもり）

走出发电站，可以过桥向北面的白岱森林继续前进了。爬上一个山坡后，在森林入口前的一幢小屋中可以回复体力。接着会和一个叫红（モミ）的姐姐一起穿过森林。组队后森林中的战斗就变成了双人战，战斗后会自动回复，觉得等级精灵不够的可以在这里好好练一下。与红一起穿过森林后，就会得到安闲铃铛（やすらぎのすず）。走出森林，白岱市就在眼前，赶紧去挑战道馆吧！



※白岱森林左上方有块草之觉醒石，可以让伊布进化成草精灵（リーフィア）。

白岱市（ハクタイシティ）

来到白岱市的GYM，与站在会馆外的馆主那谷对话后馆主便回到了会馆。在会馆中，每打败一位训练师，花形时钟就会转动一次。馆主那谷使用的精灵有苗牙龟（LV.20）、太阳樱花（LV.20）和假面玫瑰（LV.22）。战胜馆主后可以得到森林徽章（フォレストバッジ），可以使用秘传机器01号间切以及控制所有30级以下的精灵。另外还可得到86号技能机做为奖品。



镇上有家自行车店，不过老板不在。来到精灵中心隔壁，从老爷爷的手中得到探宝套装（たんけんセット），有了这个后在露天地面使用探宝套装就可进入地下世界，除了收集碎片学习技能和购买家具外，还有机会挖到古代精灵的化石和各种进化石，以及精灵回忆技能必备的心之鳞片。



来到白岱市的北面，与莱巴鲁一起去欣赏神兽的雕像（雕像后有龙之石板）。曾经在湖边见到的那个蓝发大叔又出现了，在讲了一些关于新奥的神话后再次离开。总感觉事情蹊跷的主角跟着回到白岱市，当来到一幢被大树挡住的房屋前，调查新奥神话的希罗娜叫住了主角，一番简短的寒暄后，希罗娜会送上01号秘传机做为礼物。有了它主角便能进入那幢被大树挡住的建筑了。

刚一进门，就碰到扮成银河团员的汉萨姆，他也是为了调查银河团来到这里。一路打败银河团员前往顶楼，发现正在向银河团讨要精灵的自行车店老板。帮助他打败银河团木星干部朱庇特（ジュピター）后，自行车店老板将一辆自行车作为回礼赠送给主角。

走出自行车店，希罗娜会前来询问主角对生蛋是不是感兴趣。选择"是"的话可以得到一个蛋，带在身上走一定步数会孵出波克比。此外如果在深夜前往白岱森林中被树包

▲砍开此处的树进入鬼屋。

围的鬼屋的话，调查鬼屋房间内的电视机还会捉到电鬼。

之后沿白岱市南方的自行车道回到黑金市，再从黑金市向东边的殿元山脉前进。在山洞前，幸树会赠送挑战机（バトルサーチャー）和手表的探宝功能。前者可以用来再次挑战沿路的训练师，后者则能发现地图上的隐藏道具。进入殿元山，蓝发男子再次出现。

※GYM后面的那个道具可以从GYM左边的树丛中进去取得。镇上有一位可以帮助修改精灵昵称的老爷爷，不过必须是自己捕捉的才能改（数字ID、里ID、主人名需要同时匹配）。另外还有个想拿音符鹦鹉（ペラップ）换叉尾鼬（ブイゼル）的老爷爷。

※某民家二楼的老妈妈会赠送67号技能机道具回收（リサイクル）。

※精灵中心的一个女孩会赠送手表功能亲密查看器（なつきチエッカー）。

※银河团秘密基地边的树林中有46号技能机盗窃（どろぼう）。

※离朱庇特不远处的地上有一个精灵球，里面装的是升级文件（アップグレード），用来给3D龙进化。

※在殿元山脉靠近白岱市的入口处有技能机器12号挑拨（ちょうはつ）。

※收集到40个以上的图鉴后，可以在自行车道的关卡入口处从研究员的手中得到均分经验值的学习装置（がくしゅうそうち）。

绿城（ヨスガシティ）

刚进城就见到一只咪咪兔跑了过来，在帮助女孩捉住它后，从她的口中听说正在此地举办的精灵选美大会，来到选美会场，意外地发现老妈竟然也来了这里。刚才的女孩会送上装饰品作为回礼，而妈妈也为主角带来了华丽的演出服装。正想在选美赛上一试身手时，一名身穿紫色盛装的阿姨出现在了主角的面前，她就是绿城的道馆馆主梅丽纱。选美大赛有ノーマルランク、グレートランク、ウルトラ ランク、マスターランク四个由低到高的等级，选美的主题也分别是帅气（かっこよさ）、美丽（うつくしさ）、可爱（かわいさ）、聪明（かしこさ）和强壮（たくましさ）。

绿城道馆里光线很差，这里需要根据地上蓝色记号的形状找到印有相同图案的红色大门，此处训练师的精灵以鬼系为主，馆主梅丽纱的精灵是夜骷鬼（LV.24）、鬼斯通（LV.25）、巫妖（LV.26），打败她后可以得到遗迹徽章（レリックバッジ）和65号技能机。另外05号秘传机清雾也可以使用了。此外在绿城商店右边的最爱俱乐部中可以得到饼干盒（ポフィンケース），有了这个便能在商店左边的食堂中制做松饼了。使用果实制作出的松饼可以增加精灵的选美能力，对于选美的取胜大有帮助。



绿城上方还建有一个宠物乐园，可以带着精灵进去游玩。如果身上没有一只精灵适合带进公园的话，系统会给出提示说明哪些精灵可以进入。左右两个入口进入的区域各不相同，里面有不少好道具和果实可以拿。其中43号和45号技能机器还有提升鬼系技能威力的鬼系石板（もののけプレート），以及让战斗后金钱翻倍的金币护身符（おまもりこばん），都是不能错过的好东西！



从绿城东面来到209号道路，在那里的一个大叔手中可以得到不错的钓杆（いいつりざお）。一路向东北前进，在经过一座被称为失落之塔的高塔后来到花蕊镇。

※在绿城的关卡下方，有一个格斗家会送上要石（かなめいし）。将要石投入209号道路上的一口井中后，进入地下世界与朋友通信联机交谈32次以上，之后就能在井中遇到米卡尔鬼（ミカルゲ）了。

※在PC中心右边的民家中，可以得到一只伊布（イーブイ）。

※在做松饼的民家隔壁有空贝铃（かいがらのすず），装备后在给予对方伤害时能吸收HP。

※绿城右边的宠物公园里那些白色的小洞是可以进入的传送点，站在洞中一格的位置处按上、左、右传送到的地方各不相同。而在公园里的每走200步，和精灵对话，还可以随机得到选美用的装饰品。

花蕊镇（ズイタウン）

镇子东面的遗迹里到处是神秘字母精灵安侬，在最深处会找到了莱巴鲁所说的05号秘传机清雾以及一些珍贵的道具。在遗迹附近的民家中，一位女孩会赠送贴纸盒（シールいれ），购买贴纸后可以用来装饰精灵球。镇上有饲育屋，将一雄一雌两只同蛋种族的精灵寄存后，过了一段时间后就能生出蛋来。

得到清雾后进入下方的失落之塔（ロストタワー），里面可以拾到真丸石（まんまるいし）和27号技能报恩。来到塔顶驱散大雾，可以从老婆婆和老爷爷那分别得到清静护身符（きよめのおふだ）和咒符（のろいのおふだ）。

从花蕊镇北面来到210号公路，在那里发现向北的道路被一群可达鸭给拦住了，先向东沿215号道路前往户张市吧。

※与花蕊镇饲养小屋中的男子交谈可以得到手表的饲养屋查看器功能。在饲养围栏外的一个男子会送手表功能中的历史记录器，可以查看最近捕捉的一些精灵信息。

※遗迹中的不少石块上都有隐藏道具以及进化石可以拿，多用探宝机搜索一下。

※PC屋右边有个男人每天会要求捕捉指定的精灵，带去给它后可以得到道具。

※210号公路上一个女孩会赠送51技能机羽休（はねやすめ），215号公路上一个格斗女孩会赠送66号技能机还击（しっぺがえし）。

户张市（トバリシティ）

终于来到了被称为新奥第一都市的户张市，这里有超级百货商店以及游戏中心。在城中还遇到了以游戏中心为目的来此的幸树。

进入道馆后，推动那些挂在架子上的沙袋撞破障碍前进，在深处见到了馆主李子（スモモ）。李子的精灵是瑜珈小子（LV.28）、鲁卡里奥（LV.32）和豪力（LV.29）。打败李子后可以得到鹅卵石徽章（コボルバッジ）和60号技能机，另外也能控制50级以内的所有精灵和使用02号秘传技能飞天。

刚走出GYM，就见幸树哭丧着脸跑了过来。原来就在他玩游戏的时候被银河团的人抢走了图鉴。来到游戏厅附近的民家调查情况时得到了一个硬币盒（コインケース），以后就能来到游戏厅玩老虎机了。来到城市最北面，帮助幸树夺回图鉴后，汉萨姆也赶了过来。见势不妙的银河团员躲进了不远处的仓库中，当与汉萨姆一起追入仓库后却被一层电子门挡住。不过在不远处竟然捡到了02号秘传机，只要给飞行系精灵学习的话，就能直接飞到已经到达过的城市了。


▲女孩的钥匙就在这里！

从户张市沿214号道路向南行进，沿途有个洞中的考古学家想看28只安侬。在他身边可以得到28号技能机挖洞（あなをほる）。在花蕊镇的遗迹全部捉集后来找他吧。来到律诗湖畔（リッジこほとり）后，有个女孩说她不小心将自己家的钥匙丢了，帮她找找吧。在湖畔的一幢房屋前帮助她找到钥匙后可以得到白哨子（しろいビードロ），作用是降低精灵出现频率。沿海滩经过213号道路终于来到了主角的下一目的地野濑市。

※GYM下方的一个男子会赠送63号技能机按压（さしおさえ）。

※游戏厅的奖品中心内有人可以帮助查看技能觉醒力量（めざめるパワー）觉醒出的属性。

※PC屋旁边的民家会赠送3D龙（ポリゴン）。

※在百货商店的二楼可以得到手表的记数器功能，在顶楼可以得到道具接合针（くっつき

バリ）。
※214号道路上有增加吸血技能威力的大根（おおきなねっこ）和让鸭嘴火龙进化的岩浆驱动器（マグマブースター）。
※在律诗湖附近的民家中有92号技能机神秘空间（トリックルーム），海滩边有40号飞行系必中技能机燕返（つばめがえし）。
※213号道路上的一所小屋中，胖子会给精灵缎带。
※剧情后期，可以回来取得05号和山坡上的85号技能机。

野濑市（ノモセシティ）

刚到道馆门前，莱巴鲁便出现了，这次他使用的精灵是惊目翁（LV.34）、金顶企鹅（LV.36）、小火马（LV.32）、双色玫瑰（LV.32）。打败他后进入道馆，这里的机关需要不断切换浮桥高度前进，馆主牧氏的精灵有暴鲤龙（LV.33）、双尾鼬（LV.37）、沼泽兽（LV.34）。战胜馆主后可以得到沼泽徽章（フェンバッジ）和55号技能机，另外也可以使用03号秘传技能冲浪术了。

在狩猎区前又见到馆主，此时莱巴鲁使用吼叫将躲在毒斗蛙广告牌后的银河团员吼了出来。战败后团员向213号的海边逃跑，一路追到海边，刑警汉萨姆也出现了。据说银河团动用了大量的炸弹，不知要干什么干事。一路小跑，终于在律诗湖畔追上了银河团员。打败他后希罗娜也赶了过来，一番对话后希罗娜将秘密药（ひでんのくすり）送给了主角。



回到野濑市，在西边关卡处的一个民家中有个胖子可以用心之鳞片（ハートのウロコ）帮助精灵回忆起技能。从野濑市西边沿212号道路向绿城前进，途中的一个民家中可以使用地下挖到的宝石碎片给精灵学习技能。另外离绿城不远处有一幢豪宅，调查桌上的那本日记可以记录下有关沧海王子玛娜菲（新奥图鉴151号）的信息。



回到210公路将秘密药给可达鸭们吃下后它们就都走开了。希罗娜也赶了过来，希望主角将重要的宝物（おまもり）送到冠凤镇。向北来到210号道路，向山脉处深入时发现四周的雾渐渐浓了起来，用05号秘传机的技能来驱散大雾吧。穿过一片被浓雾包围的山峰后，就来到了记载新奥神话的古老小镇冠凤镇。

※野濑市民家中有个孩子想看公母的三目蜂（ミツハニー），满足他愿望的话可以得到努力值2倍的竞争背心（きょうせいギプス）。
※212号道路上在沼泽不远处的高地处有62号技能机银色之风（ぎんいろのかぜ），此外本地区还有大香菇（隐藏）、84号和06号技能机、努力提高药。在野濑市路标上方的沼泽中有高级球、回复剂、觉醒石（隐藏），村中左下的湖边也有努力提高药。
※210号道路的瀑布边有30号技能机器影球（シャドーボール）。
※豪宅处有11号和87号技能机，以及花朵香炉（おはなのおこう）和安闲铃铛。另外豪宅后花园可以捉到不少稀有精灵。

冠凤镇（カンナギタウン）

在神社前，主角见到了希罗娜所说的老婆婆，不过她正为神社被银河团占领而担忧不已。将银河团的喽罗赶跑后，老婆婆终于安心地收下了宝物并告诉主角关于新奥神兽的传说。进入神社，在调查墙上的壁画时蓝发大叔再次出现，原来他正是银河团的老大赤木（アカギ），一场恶战在所难免，赤木使用的精灵是狃拉（LV.34）、大嘴蝠（LV.34）、暗乌鸦（LV.36）。打败赤木后婆婆跑来建议主角去美央市的图书馆看看，并送上03号秘传机冲浪作为赶走银河团的回礼。



※左下角的屋中一个格斗家会赠送手表的石英钟功能。

※神社前有龙之牙，商店中的一个男人会送博闻眼镜（ものしりメガネ）。
※211号道路上有女孩赠送77号技能机自我暗示（じこあんじ）。

美央市（ミオシティ）

飞回长寿市，从长寿市西边的水道向美央市前进在桥上遇到刚从GYM出来的莱巴鲁后会再次对战，莱巴鲁使用的精灵有惊目翁（LV.36）、钢帝企鹅（LV.38）、大力甲虫（LV.37）、烈焰马（LV.35）、假面玫瑰（LV.35），打败他后便能挑战美央市的GYM了。钢系道馆并不复杂，踩着黄色的平台就能顺利前进。馆主藤原使用的精灵有三合一磁怪（LV.37）、大钢蛇（LV.38）和钢盾龙（LV.41）。战胜馆主后可以得到地雷徽章（マインバッジ）和91号技能机，从朋友处传来的70级以下精灵也都听玩家指挥了。

※此处民家中有48号技能机特性交换（スキルスワップ）。
※进入美央市的关卡中幸树会帮助升级精灵图鉴。
※升级后的图鉴可以观查精灵间性别造成的外形差异，不过前提是得见过精灵的两种性别才行。
※美央市商店上方是忘光光老爷爷的家，可以帮助精灵忘记技能。

走出GYM又见到莱巴鲁，与他一起来到GYM上方的图书馆，当得知主角连钢铁岛上的04号秘传机怪力术都没入手时便忍不住嘲笑出来。回到精灵中心，将队伍留出一个空位后，从GYM下方的码头坐船前往钢铁岛。在岛上的山洞前遇到一个自称元（ゲン）的人，将04号秘传机送给主角后便独自一人进洞调查去了。在钢铁岛的深处再次见到元，并与他组队一路打败沿途的训练师后终于见到了引起骚乱的原凶银河团。协力制服银河团后，元为了表示谢意会送上一个精灵的蛋，带在身上满足步数就会孵出利欧鲁。



※岛上有23号技能机钢之尾（アインテール），另外在它对面使用探宝机可以找到值钱的星之砂。此外还有诸如努力值上升、磁铁（じしゃく）、钢铁石板（こうてつプレート，需探索）、光之石（ひかりのいし）、金属外套（メタルコート）等好东西。
※通关后如果带着官方活动的100级圣柱王雷吉基加斯（レジギガス）来到得到光之石的房间的话，可以唤醒钢神柱雷吉斯提尔（レジスチル）。

回到图书馆，正巧博士和幸树也为了研究精灵进化的原因来到了这里。同之前从希罗娜处得到的情报一样，博士也将研究的课题锁定在新奥地区的三个神秘湖泊上。就在博士为三人分派调查任务时，从电视中传来了火山喷发的消息。而地点正是三大神秘湖泊之一的律诗湖。

律诗湖（リッジこほとり）



赶到律诗湖时，发现湖水已因地热全部蒸发。在湖中央的洞穴内见到银河团土星干部撒旦（サターン），他使用的精灵有大嘴蝠（LV.38）、凶斗蛙（LV.40）、多米拉（LV.38）。

之后马不停蹄赶回真砂镇附近的神事湖，一路打败喽罗，在湖边见到了老对手玛姿。这次他使用的精灵是大嘴蝠（LV.38）、富贵猫（LV.40）、多米拉（LV.38）。打败玛姿进入湖中的洞穴发现神兽已被带走，博士建议主角前往北国的冰雪之城金岬市支援莱巴鲁。

金岬市（キッサキシティ）

从冠风镇进入殿元山脉，使用04号秘传机怪力术推开上方的大石。穿过一片被浓雾

笼罩的山道后终于来到了被冰雪覆盖的216号道路，在沿途的一间小屋进行了补给后向北方的冰原前进吧。当进入217号道路时，雪一下子大了起来，战斗中的天气也变为了暴风雪，除了冰系精灵外其他所有属性的精灵在每回合结束后都将损失1/16的体力。雪原中有不少好道具可以捡到，特别需要留意的是在西北方一座小木屋附近有秘传机08号。在通往英知湖的山坡前又遇到了莱巴鲁，打败馆主的他已经使用攀岩先行一步前往英知湖了。来到金岬市的会馆，利用冰面斜坡的冲力撞碎雪球来到馆主面前。馆主菘的精灵有狃拉(LV.40)、长毛猪(LV.40)、雪女（LV.44)、雪巨人（LV.42)，如果拥有火系和格斗系精灵的话战斗将十分轻松。战斗胜利后可以得到冰川徽章（グレイシャバッジ）和72号技能机，并且可以使用08号秘传机攀岩。



回到刚才的山坡，使用攀岩技能爬上去便可来到英知湖。似乎最终主角还是来迟了一步，朱庇特已经完成了任务迫不急待地赶回银河团总部去了。

※殿元山中有不少好东西，一楼有神奇糖果，二楼有加强防御壁时间的光之粘土（ひかりのねんど）和地系技能1.1倍威力的软沙（やわらかいすな）以及一些强力回复剂。

※216号出口前的洞穴中可以得到不融冰（とけないこおり）。通关后如果带着官方活动得到的100级雷吉基加斯（レジギガス）来到此房间的话，可以唤醒冰神柱雷吉阿伊斯（レジアイス）。

※雪原中可以得到神奇糖果、07号技能机冰雹（あられ）。在得到08号秘传机边的屋子中可以得到冰之石板（つららのプレート）等。此外在雪原东边的一所小木屋中还可以得到一枚诅咒符。在小木屋的上方有一块冰之觉醒石，可以让伊布在这里进化成冰精灵（グレイシア）。

※金岬市有户民家可以拿宝石碎片学习技能，千万不要错过了。

户张市（トバリシティ）

来到户张市最上方的银河团总部，此时汉萨姆也赶了过来。由于无法打开总部的电子门，汉萨姆建议去后面的仓库看看。来到之前得到02号秘传机的地方，汉萨姆赶来帮助撬开了大门。在总部的地下室中找到了可以打开电子门的钥匙后，就可以用它打开银河团总部的正门了。经过一阵传送点来到最深处，听完赤木的演讲后继续向银河团总部深入。楼梯前的一张床可以用来给精灵补充体力，另一张床上有PP回复药。作好成全准备前往顶楼与赤木决战吧！这次赤木使用的精灵是狃拉（LV.44)、大爪蝠（LV.44)、御乌鸦（LV.46)。打败赤木后，赤木竟将大师球（マスターボール）送给了主角。

来到总部最深处的研究所，救出三只湖之神兽。冥王星干部布鲁托告诉主角，此刻赤木已带着其他干部向最接近神的殿元山顶进发了。离开总部，在户张市的百货公司购齐冒险所需的道具后向殿元山脉进发吧！

※在仓库入口不远处可以得到一枚暗之石（やみのいし）。另外可以得到21号、36号、49号训练机以及让3D龙Ⅱ型进化的怪异补丁包（あやしいパッチ）。

殿元山脉（テンガンさん）

从黑金市进入殿元山，使用冲浪和攀岩进入山脉腹地。在进入崩塌的山洞前，汉萨姆会赶到并送上大大提高遇敌率的黑哨子（くろいビードロ）。

沿途打败无数前来阻挠的银河团员，在山顶终于见到了正在召唤古代精灵的赤木。正在此时，莱巴鲁也赶到了。与其联手打败玛姿与朱庇特后，莱巴鲁会帮助回复全部精灵的体力。赤木已经开始了召唤仪式，希望得到时间与空间力量的他打算开创新的世界，然而一阵震撼人心的嘶鸣声传来，地面出现了黑洞，从黑洞中出现一个巨大的黑影



瞬间将赤木给吞没了。就在这时，之前被解放的三只湖之精灵赶到殿元山化作三只光球进入黑洞里面。

希罗娜也赶了过来，她终于明白了神话的含意。原来在时间之神和空间之神创造这个世界时，还有另外一个精灵也同时诞生了，它居住在另一个与主角平行的世界之中，也就是我们所在世界的背面——破裂世界。刚才被赤木召唤出的巨大黑影，就是力量不输给时间与空间之神的基拉帝纳。

接下来与希罗娜一起前往破裂世界，阻止赤木的野心吧！

※殿元山中可以得到80号技能机岩崩（いわなだれ），另外此处的不少石块上都有拿去卖钱的星之砂和星之碎片。此外靠近山顶的石头上有珍贵的月之石（つきのいし）等物品。总之多用探宝机，可以在殿元山找到不少好东西。

破裂世界（やぶれだせかい）

来到破裂世界，跟随希罗娜前进。此处需要注意地面上那些浅色的小记号，踩上它们后可以令平台移动。正当主角发现走投无路时，湖之精灵出现在了主角的面前。试着朝它先前所在的方向前进，竟然可以站到墙上。在路上遇到了赤木，似乎他也在寻找基拉帝纳。整个世界特别的巨大，在一些看似没路的地方只要踩上浅色的机关就会令浮游平台出现。





来到三楼后，在四个岔路口依次选择右、右、右、下，在那里可以发现一个被五块石头围住的机关。来到第四层后，将湖之精灵面前的石块推入洞中。再从南方的平台来到楼下，将那块石头推入湖之精灵面前的洞中就能解放它的力量。





回到四层，向下走。从平台绕到西边，同样发现了湖之精灵与石块。将石块推下后，跳到下方的浮游平台上。经平台绕过一片树林来到上一层从第一个岔路口向下前进，可以看到一个悬挂在空中的巨大瀑布，登上瀑布后就可以来到第四层的另外一边。将石块推下楼后，从中央的平台回到第四层。将两块石头推入湖之精灵面前的坑中，这样三只湖之精灵的力量就全部被解放了。



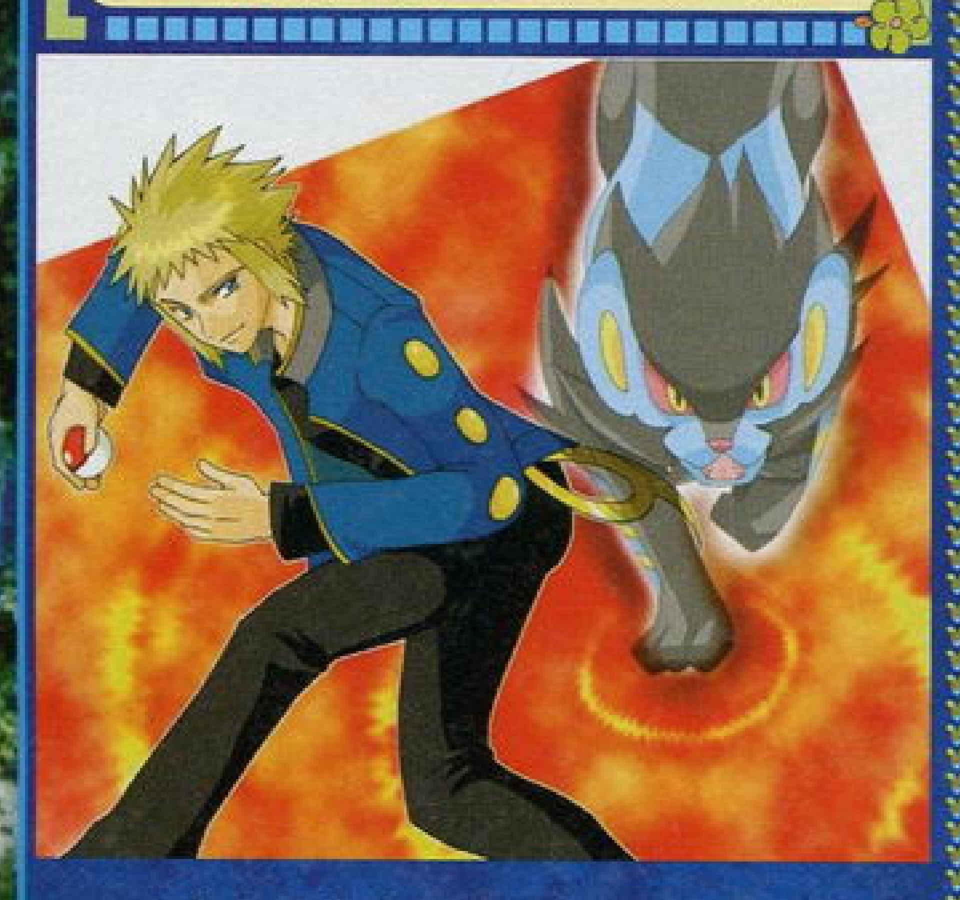
在这一层的下方找到希罗娜，新的平台出现。在来到基拉帝纳所住的那一层时，赤木会在此与主角做最后的了断。他使用的精灵是地狱猎犬（LV.45）、暴鲤龙（LV.46）、御乌鸦（LV.47）、玛狃拉（LV.48）与大爪蝠（LV.46）。

打败赤木后来到最深处，终于见到了掌管里世界的基拉帝纳，精灵球方面，推荐使用暗黑球（ダークボール）和时间球（タイマーボール），夜间使用暗黑球捕捉成功几率相当高。这两种球在冠凤镇的商店都能买到。战斗之后，主角和希罗娜就从送别之泉（おくりのいずみ）回到了正常世



界，去给七灶博士抱个平安吧。

名木市（ナギサシティ）



从律诗湖东边经222道路来到名木市，关卡边遇到一名红发男子——联盟四天王之一的火天王奥巴（オーバ）"，在奥巴的告知下，主角在灯塔顶找到了馆主传二（デンジ），之后就可以去道馆与其战斗了。传二使用的精灵有雷精灵（LV.46）、雷丘（LV.46）、电狮王（LV.48）、魔电兽（LV.50）。战胜传二后可以得到最后的灯塔徽章（ビーコンバッジ）和57号技能机，至此所有等级的精灵都能自由控制了。



▲来自城都联盟的钢系馆主蜜柑。

向上来到海滩尽头，来自城都联盟的钢系道馆馆主蜜柑（ミカン）送上最后的秘传机器07号。在整理完道具后向海面另一头的冠军之路前进吧！

※222号道路有人送56号技能机投掷（なげつける）。

※222号路上民家中的钓师想看水枪鱼（テッポウオ），另一家中有六只皮卡丘，其中有一只是人伪装的……

※名木市有专门贩卖精灵球贴纸的商店，可以在此装饰自己的精灵球。

冠军之路（ポケモンリーグ）

穿过223号水道前往最后的冠军之路，记得不要错过沿途的18号技能机求雨（あまごい）。冠军之路中有着许多强大的训练师，当然也有着许多好东西。除了41号、59号、71号、79号技能机外，还有道具锐利之爪（するどいツメ）以及提升各类努力值和PP的药品。此外多用探宝机还能找到像金珠（きんのたま）等值钱的道具。

进入新奥联盟，在PC柜台补充完体力后来到联盟的入口，莱巴鲁为争夺冠军资格做最后的挑战，这次他使用的精灵是惊目翁（LV.48）、大力甲虫（LV.48）、钢帝企鹅（LV.51）、卡比兽（LV.49）、烈焰马（LV.47）、假面玫瑰（LV.47）。打败莱巴鲁后，向联盟的四天王以及最后的冠军进行挑战吧！

新奥联盟

本作中，天王们的精灵不仅等级高了，还更新了许多最终形态的精灵，总之，买好道具，做好恶战的准备吧！

虫天王 良（リョウ）：巨翅蜻蜓（LV.49）、铁甲螳螂（LV.49）、金蜂后（LV.50）、大力甲虫（LV.51）和毒龙蝎（LV.53）。

地天王 菊野（キクノ）：地豚（LV.50）、蝠蝎（LV.53）、巨嘴河马（LV.52）、隆隆岩（LV.52）、战车暴龙（LV.55）。

火天王 奥巴（オーバ）：地狱猎犬（LV.52）、火精灵（LV.55）、烈焰马（LV.53）、豪火猴（LV.55）、烈焰火龙（LV.57）。

超能天王 五洋（ゴヨウ）：吸盘魔偶（LV.53）、光精灵（LV.55）、多塔克（LV.54）、胡地（LV.56）、艾雷特（LV.59）。

冠军 希罗娜（シロナ）：米卡尔鬼（LV.58）、假面玫瑰（LV.58）、光翼兽（LV.60）、卢卡里奥（LV.60）、美丽龙（LV.58）、叠翅鲨龙（LV.62）。



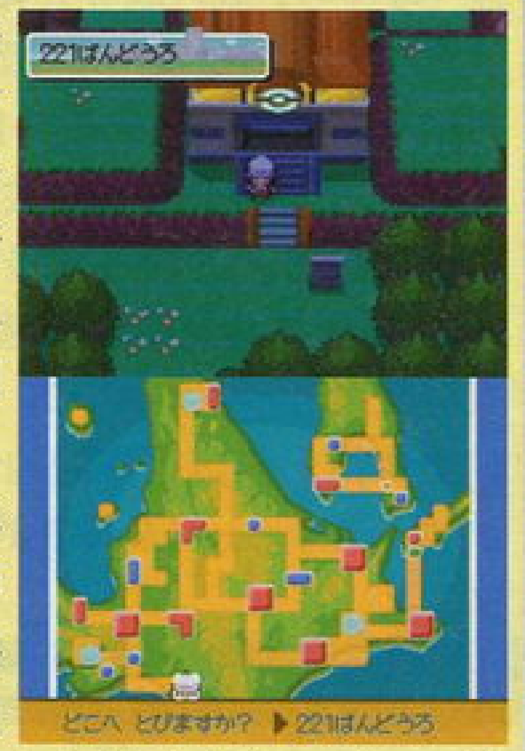
关于《口袋妖怪 白金》玩后的感觉，三言两语还真说不清，不过可以大致总结如下：轻车熟路，但是又玩得很新鲜。本罪毕竟是《钻石·珍珠》的资料篇，很多地方还是相当熟悉的，但是在这熟悉的大体流程下，又有很多这样那样的不同，毕竟本作新加的要素太多了。不用说时隔两年，即使是同时玩《白金》和《钻石·珍珠》，也能深切感受到这部资料篇的新意和诚意。神兽捕捉难度及NPC挑战难度虽有增加，但也能让人乐在其中，并从一定程度上延长了游戏时间——当然，延长的这点时间对于系列FANS来说意义不大，因为《白金》足可以玩到下一代正统《口袋》新作推出了。

通关后研究

比起一周目，通关后玩家可以玩得更自由更惬意，而且也有不少吸引人的情节，下面为大家一一道来。

通关后的精灵收集

获得全国图鉴



当收集齐了新奥210图鉴后，即可前往博士的研究所换取全国图鉴。新奥各地的训练师几乎携带了所有在图鉴中出现的精灵，只要打败所有在地图上出现的训练师就能收集到除神兽外的全部图鉴。没有疏漏的话，通关后，图鉴上应该只剩三只湖之精灵。大木博士帮助升级成全国图鉴后，会并让主角前往研究所下方的水道。在那里，新的传承公园可以使用了。

湖之三精灵

通关后前往位于新奥地区的三个湖，就可以见到它们了。其中神事湖的艾姆利特（エムリット）在洞中触发遭遇事件后会随机出现在新奥地区的草丛中。由库西（ユクシー）和阿库诺姆（アグノム）都可以直接捕捉。



传承公园

如果有GBA正版《口袋妖怪》游戏的话，即可将原来在GBA卡带中的精灵以及它们身上装备的道具带到《白金》中。每盘卡每天可以传送六只精灵，传送前系统会要求忘记秘传技能。当传送完成后，直接进入传承公园就能遇到居住在各自栖息地的精灵了。另外游戏设有时间校验功能，单纯地修改NDS时间是不会有效果的。

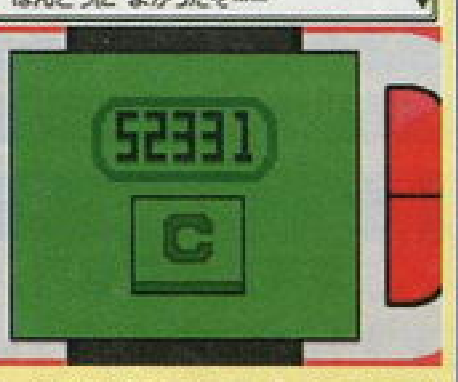
关东三神鸟



取得全国图鉴后前往白岱镇GYM左边的小屋，发现大木博士也在这儿。根据他的调查，关东地区的三神鸟已经飞到了新奥大陆。之后，就能在草丛中随机遇到它们了。

克蕾塞莉亚





取得全国图鉴后来到美央市，在码头边的小屋中得知床上的孩子不知为何陷入了昏睡之中。来到码头，作为孩子水手的父亲会将船开至满月岛，在岛上可以遇到梦之精灵克蕾塞莉亚。在其离开后捡起它掉落的羽毛坐船回到美央市，把羽毛放在孩子的床前就能让他醒来。克蕾塞莉亚将在整个新奥的草丛中随机出没。

五只逃跑精灵的捕捉方法

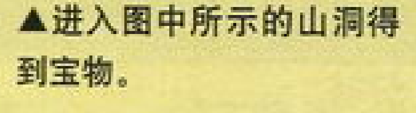
前面说的克雷塞利亚、艾姆利特和三只神鸟，便是本作满地图跑的精灵。

触发完艾姆利特逃跑事件后，前往长寿市的手表中心就可领取新的追踪器功能。这样就能随时追踪这些逃跑的家伙们了。推荐带着会催眠和黑眼神的耿鬼前往白岱镇西边的公路口，然后打开手表的追踪器。如果发现没有精灵出现在这里时只要走入白岱镇再走出即可，反复操作直至精灵来到这里为止，只要有神兽光临，进入这里的草丛会有相当高的机率遇到它们，但与之对应的是捕捉率相当低，尤其是会羽休回复以及压力特性的三神鸟，收服难度更高。作好持久战的心理准备吧。

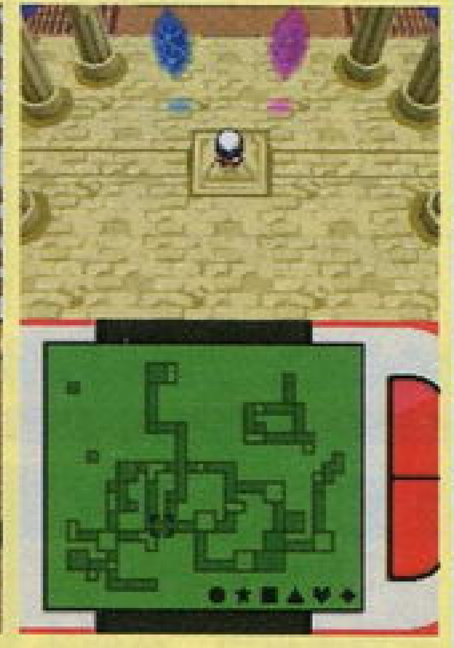
迪亚路卡与帕鲁基亚

在冠凤镇的神社正上方的屋中与老婆婆交谈，可以得到关于时间与空间之神的消息。前往殿元山，进入图中所示山洞内的瀑布。取得洞中的白玉（しらたま）和金刚球（こんごうだま）后前往山顶，分别调查两枚水晶就能捕捉神兽了。





▲进入图中所示的山洞得到宝物。



▲打败迪亚路卡后再次进入才能与帕鲁基亚战斗

雷吉基加斯

取得全国图鉴后，带着雷吉洛克（レジロック）、雷吉阿伊斯（レジアイス）、雷吉斯提尔（レジスチル）来到金岬市上方的神殿，就能召唤出神柱王雷吉基加斯。只有1级……拿刀背揍它一下就收吧。

通关后剧情

战斗地带（ファイトエリア）

得到全国图鉴后，在金岬市坐船就能前往位于新奥大陆东北的大岛。上岸后莱巴鲁也来了，在国境的入口前再次遇到名木市的馆主传二和火天王奥巴。与莱巴鲁同学联手，向他们挑战吧！两人的精灵阵容为电狮王（Lv.56）、地狱猎犬（Lv.56）、雷精灵（Lv.56）、火精灵（Lv.56）、魔电兽（Lv.58）和烈焰火龙（Lv.58）。进入战斗开拓区后，共有五大挑战设施，分别是使用30级以上的同一只精灵打败所有属性精灵的战斗舞台（バトルステージ）、每场战斗结束后不会回复体力也不允许携带道具进入的战斗城堡（バトルキャッスル）、每场战斗开始前会随机出现一些事件的战斗轮盘（バトルルーレット）、从电脑提供精灵中挑三只进行挑战的战斗工厂（バトルファクトリー）以及传统的战斗塔（バトルタワー）。

休养地带（リゾートエリア）

通过229号道路来到休养地带。右上方那座非常华丽的豪宅是选美中心俱乐部，只有带着在绿城选美中心胜出的精灵来到这里才能进入。来到右下方，有位大叔会将一幢没用的房子转让给主角，此后家俱公司会送来免费的桌子和一份价目表，购买了柜子后追加八音盒，购买了小沙发后幸树会住进来，购买了书架后博士会住进，购买了盆栽后草系馆主那谷也会住进来。

炽热火山（ハードマウンテン）

从228号道路向北前往227号道路，不远处可以看到正在与师父修行的莱巴鲁，听说在炽热火山中住着巨大的神兽。来到山顶，不料竟在此遭遇了银河团。两个小喽罗正一边交淡一边向洞中走去。据说银河团的冥王星干部布鲁托代替行踪不明的赤木成为了新一代的银河团老大，但银河团的成员对于这位新老大并不信任。

尾随两个团员，刚进入山洞就见到了银河团的三个干部，玛姿正焦急地询问赤木老

大的去向，在得知赤木已了断尘缘后，玛姿再一次将矛投指向了主角。打败玛姿后，一旁的朱庇特嘲笑同为银河团干部的她竟然如此无能。在打败了同样“无能”的朱庇特后，不甘向布鲁托俯首称臣的两人离开了山洞，而布鲁托带着最后的两名手下向山中神兽的所在地继续前进。



在炽热火山的腹地，主角终于在最深处见到了布鲁托。就在他宣布自己将捕获神兽成为新一代的银河团老大的时候，伪装成毒斗蛙的国际刑警汉萨姆从岩石后跳了出来，一盘散沙般的银河团员在见到警察后丢下新老大向洞外逃去……

求生地带（サバイバルエリア）

从228号道路向西来到求生地带，沿途的山崖上还有一个用宝石碎片学习技能的小屋。在PC屋左边见到曾经在炽热火山中与主角组队的那个女孩。跟她一起进入房内，发现各大会馆的馆主都在这里。从屋中打听到情报，似乎有人发现了炽热火山中居住着炎钢兽。再次回到炽热火山的话，就能捕捉了。

这间小酒吧中每天都会有三个馆主前来，偶尔还能在吧台上见到曾经与主角组队的搭档们的身影。经过了修行的他们已经变得更强，每天都可以来此与他们切磋。不仅他们，连新奥联盟的四天王以及最后冠军也变得更强了。此外如果在休息日来到酒吧的话，还可以与门外的劲敌对战。

隐藏要素

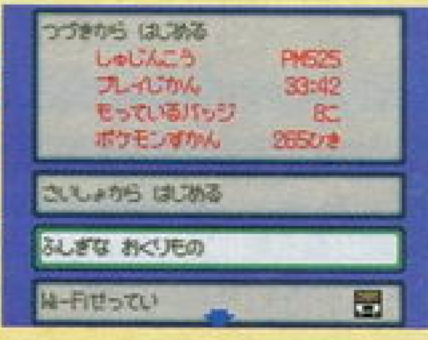


下文的隐藏要素中，除了电鬼的5种形态外，其余都要在通关后甚至开启全国图鉴后才能来完成。

电鬼的五种形态

1. 来到长寿市的电视台，在三楼与正下方的那名男子对话。他会要求输入两组密码，此时输入“みんな”、“ハッピー”和“Wi-Fi”、“つうしん”后，即可开启标题画面中的不可思议礼物选项。





2. 在9月28日到11月4日期间，从Wi-Fi下到数据后前往任意的商店，可以在柜台前看见一个身穿绿色衣服的邮差。与其对话领取重要道具。



3. 来到位于白岱镇上方的银河团要塞，在一楼最左上角的位置按A即可开启秘室。





4. 里面有五台电器，可以用来将电鬼变成各种形态。

原始形态的基拉帝纳

通关后回到送别之泉，在最深处可以看到前往破裂世界的传送点。进入被破坏的世界后，可以在最深处得到白金玉。给基拉帝纳装备后就能变成里世界的原始形态了。





塞伊米天空形态

带着塞伊米来到索诺镇，与站在PC屋左边的一个金发女孩对话可以得到重要道具“冰谷之花”。在白天时给塞伊米使用，便可以将其变为天空形态，但到了晚上会自动解除。此外需要注意的是，只有使用日本官方在电影院赠送的塞伊米才能变成天空形态。



雷吉基加斯的召唤

同塞伊米一样，带着日本官方赠送的雷吉基加斯前往指定地点，就可以把它的三个“柱子小弟”给召唤出来。

377	レジロック	雷吉洛克	228号道路，靠近227号道路关卡处的一个山洞中
378	レジアイス	雷吉阿伊斯	殿元山中，216号冰原的出口处上方的一个山洞中
379	レジスチル	雷吉斯提尔	钢铁岛，离最深出口不远的一个山洞中

※官方电影院赠送的塞伊米和雷吉基加斯存档下载地址：http://www3.levelup.cn/2008/2008.rar









附：新奥210图鉴收集表

以下列表中精灵按照《白金》中新的新奥图鉴为序，取得方式中的“《钻石》限定”及“《珍珠》限定”表示该精灵无法在《白金》中捉到，只能通过和《钻石》版或《珍珠》版联机交换获得。

新奥图鉴ID	名字	中文名	取得方式
1	ナエトル	苗芽龟	初始三选一精灵
2	ハヤシガメ	灌木龟	No.001 ナエトル 18级时进化
3	ドダイトス	巨树龟	No.002 ハヤシガメ 32级时进化
4	ヒコザル	小火猴	初始三选一精灵
5	モウカザル	猛火猴	No.004 ヒコザル 14级时进化
6	ゴウカザル	豪火猴	No.005 モウカザル 36级时进化
7	ポッチャマ	圆企鹅	初始三选一精灵
8	ポッタイシ	金顶企鹅	No.007 ポッチャマ 16级时进化
9	エンペルト	钢帝企鹅	No.008 ポッタイシ 36级时进化
10	ムックル	胖胖翁	201号道路等处
11	ムクバード	大胖翁	No.010 ムックル 14级时进化
12	ムクホーク	惊目翁	No.011 ムクバード 34级时进化

新奥图鉴ID	名字	中文名	取得方式
13	ビッパ	比帕水獭	201号道路等处
14	ビーダル	比渡水獭	No.013 ビッパ15级时进化
15	コロボーシ	礼士蟋蟀	202号道路等处
16	コロトック	镰刀蟋蟀	No.015 コロボーシ10级时进化
17	コリンク	蓝电狮	203号道路等处
18	ルクシオ	雷霆狮	No.017 コリンク15级时进化
19	レントラー	电狮王	No.018 ルクシオ30级时进化
20	ケーシィ	凯西	203号道路等处
21	ユンゲラー	勇吉拉	No.020 ケーシィ16级时进化
22	フーディン	胡地	No.021 ユンゲラー通信交换进化
23	コイキング	鲤鱼王	使用破钓杆到处都能钓到
24	ギャラドス	暴鲤龙	No.023 コイキング20级时进化
25	スボミー	花苞玫瑰	204号道路
26	ロゼリア	双色玫瑰	No.025 スボミー白天亲密度进化
27	ロズレイド	假面玫瑰	No.026 ロゼリア使用ひかりのいし进化
28	ズバット	超音蝠	クロガネゲート等山洞
29	ゴルバット	大嘴蝠	No.028 ズバット22级时进化
30	クロバット	大爪蝠	No.029 ゴルバット亲密度进化
31	イシツブテ	小拳石	クロガネゲート等山洞
32	ゴローン	隆隆石	No.031 イシツブテ25级时进化
33	ゴローニャ	隆隆岩	No.032 ゴローン通信交换进化
34	イワーク	大岩蛇	クロガネたんこう等山洞
35	ハガネール	大钢蛇	No.034 イワーク装备メタルコート通信交换进化
36	ズガイドス	铁头龙	在黑金市博物馆复原化石ずがいのかせき得到
37	ラムパルド	战槌龙	No.036 ズガイドス30级时进化
38	タテトプス	盾甲龙	在黑金市博物馆复原化石たてのかせき得到
39	トリデプス	钢盾龙	No.038 タテトプス30级时进化
40	ワンリキー	腕力	206号道路
41	ゴーリキー	豪力	No.040 ワンリキー28级时进化
42	カイリキー	怪力	No.041 ゴーリキー通信交换进化
43	コダック	可达鸭	208号道路
44	ゴルダック	哥达鸭	No.043 コダック33级时进化
45	ミノムッチ	蓑衣虫	在树上涂抹あまいミツ后发现
46	ミノマダム	花虫	No.045 ミノムッチ♀20级时进化
47	ガーメイル	翼路飞蛾	No.045 ミノムッチ♂20级时进化
48	ケムッソ	刺尾虫	ハクタイのもり
49	カラサリス	甲壳蛹	No.048 ケムッソ7级时进化
50	アゲハント	狩猎凤蝶	No.049 カラサリス10级时进化
51	マユルド	顿甲茧	No.048 ケムッソ7级时进化
52	ドクケイル	毒粉蝶	No.051 マユルド10级时进化
53	ミツハニー	三目蜂	在树上涂抹あまいミツ后发现
54	ビークイン	金蜂后	No.053 ミツハニー♀21级时进化
55	パチリス	电松鼠	たにまのはつでんしょ附近
56	ブイゼル	叉尾鼬	たにまのはつでんしょ附近
57	フローゼル	双尾鼬	No.056 ブイゼル26级时进化
58	チェリンボ	樱桃草	在树上涂抹あまいミツ后发现
59	チェリム	太阳樱花	No.058 チェリンボ25级时进化
60	カラナクシ	水蚯蚓	たにまのはつでんしょ附近
61	トリトドン	海蚯蚓	No.060 カラナクシ30级时进化
62	ヘラクロス	大力甲虫	在树上涂抹あまいミツ后发现
63	エイパム	手尾猴	在树上涂抹あまいミツ后发现
64	エテボース	双尾猴	No.063 エイパム在学会ダブルアタック后升级时进化
65	フワンテ	飘飘鬼	周五发电站门外
66	フワライド	气球鬼	No.065 フワンテ28级时进化
67	ミミロル	咪咪兔	ハクタイのもり
68	ミミロップ	露帕兔	No.067 ミミロル亲密度进化
69	ゴース	鬼斯	もりのようかん
70	ゴースト	鬼斯通	No.069 ゴース25级时进化
71	ゲンガー	耿鬼	No.070 ゴースト通信交换进化
72	ムウマ	梦妖	《珍珠》限定，鬼系GYM有训练师携带
73	ムウマージ	巫妖	No.072 ムウマ使用やみのいし进化。鬼系GYM携带
74	ヤミカラス	暗黑乌鸦	《钻石》限定，银河团员携带
75	ドンカラス	御乌鸦	No.074 ヤミカラス使用やみのいし进化。银河团赤木老大携带
76	ニャルマー	卷尾猫	《珍珠》限定，银河团员携带
77	ブニャット	富贵猫	No.076 ニャルマー38级时进化
78	トサキント	角金鱼	使用中级钓杆在淡水中垂钓
79	アズマオウ	金鱼王	No.078 トサキント33级时进化

新奥图鉴ID	名字	中文名	取得方式
80	ドジョッチ	泥鳅	使用中级钓杆在淡水中垂钓
81	ナマズン	地豚	No.080 ドジョッチ 30 级时进化
82	リーシャン	祈福铃	テンガンざん
83	チリーン	风铃	No.082 リーシャン夜晚亲密度进化
84	スカンプー	毒鼬	《钻石》限定，银河团员携带
85	スカタンク	暴鼬	No.084 スカンプ－34 级时进化
86	アサナン	瑜珈小子	テンガンざん
87	チャーレム	瑜珈战士	No.086 アサナン 37 级时进化
88	ドーミラー	多米拉	テンガンざん
89	ドータクン	多塔克	No.088 ドータクン 33 级时进化
90	ポニータ	小火马	206 号道路
91	ギャロップ	烈焰马	No.090 ポニータ 40 级时进化
92	ウソハチ	哭啼树	No.093 ウソッキー生蛋
93	ウソッキー	胡说树	221 号道路
94	マネネ	玛奈奈	No.095 バリヤード生蛋
95	バリヤード	吸盘魔偶	218 号道路
96	ピンプク	粉红蛋	No.097 ラッキー生蛋
97	ラッキー	吉利蛋	209 号道路
98	ハピナス	快乐蛋	No.097 ラッキー亲密度进化
99	ピィ	皮宝宝	No.100 ピッピ生蛋
100	ピッピ	皮皮	テンガンざん
101	ピクシー	皮可西	No.100 ピッピ使用つきのいし进化
102	ペラップ	音符鹦鹉	218 号道路、白岱镇民家使用ブイゼル交换
103	ピチュー	皮丘	じまんのうらにわ
104	ピカチュウ	皮卡丘	じまんのうらにわ
105	ライチュウ	雷丘	No.104 ピカチュウ使用かみなりのいし进化
106	ホーホー	咕咕	ハクタイのもり
107	ヨルノズク	夜鹰	No.106 ホーホ－20 级时进化
108	ミカルゲ	米卡尔鬼	在绿城西方的井中投入かなめいし后与人进行32次进下通信再次回到井边出现收服得到
109	フカマル	宝贝鲨龙	まよいのどうくつ
110	ガバイト	利齿鲨龙	No.109 フカマル 24 级时进化
111	ガブリアス	叠翅鲨龙	No.110 ガバイト 48 级时进化
112	ゴンベ	刚比兽	用蜂蜜涂在树上后低几率出现。No.113 カビゴン♀携带まんぷくおこう生蛋得到
113	カビゴン	卡比兽	No.112 ゴンベ亲密度进化
114	アンノーン	安侬	ズイのいせき
115	リオル	利欧鲁	训练师ゲン赠送
116	ルカリオ	卢卡里奥	No.115 リオル白天亲密度进化
117	ウパー	乌帕	だいしつげん
118	ヌオー	沼泽兽	No.117 ウパ－20 级时进化
119	キャモメ	长翅鸥	213 号道路等处
120	ペリッパー	大嘴鸥	No.119 キャモメ 25 级时进化
121	キリンリキ	双面鹿	リッシこのほとり
122	ヒポポタス	沙河马	マニアトンネル
123	カバルドン	巨嘴河马	No.122 ヒポポタス 34 级时进化
124	ルリリ	利利鼠	だいしつげん
125	マリル	玛利鼠	No.124 ルリリ亲密度进化
126	マリルリ	玛利露利	No.125 マリル 18 级时进化
127	スコルピ	毒尾蝎	だいしつげん
128	ドラピオン	毒龙蝎	No.127 スコルピ 40 级时进化
129	グレッグル	毒斗蛙	212 号道路
130	ドクロッグ	凶斗蛙	No.129 グレッグル 37 级时进化
131	マスキッパ	猎牙草	だいしつげん
132	テッポウオ	水枪鱼	使用中级钓杆在海水中垂钓
133	オクタン	桶章鱼	No.132 テッポウオ 25 级时进化
134	ケイコウオ	蝶尾鱼	使用中级钓杆在海水中垂钓
135	ネオラント	蓝翅鱼	No.134 ケイコウオ 31 级时进化
136	メノクラゲ	玛瑙水母	大部分海面都可遇到
137	ドククラゲ	毒刺水母	No.136 メノクラゲ 30 级时进化
138	ヒンバス	笨笨鱼	テンガンざん固定钓点（弥漫有雾的殿元山地下一层，特定 6 格水域）
139	ミロカロス	美丽龙	No.138 ヒンバス美丽度 170 后升级时进化
140	タマンタ	小球飞鱼	223 号水道
141	マンタイン	巨翅飞鱼	No.140 タマンタ在队中拥有テッポウオ时升级时进化
142	ユキカブリ	雪松人	216、217 号道路
143	ユキノオー	雪巨人	No.142 ユキカブリ 40 级时进化
144	ニューラ	狃拉	216、217 号道路

新奥图鉴 ID	名字	中文名	取得方式
145	マニューラ	玛狃拉	No.144 ニューラ携带するどいつめ夜晚升级时进化
146	ユクシー	由库西	通关后，三神湖入手
147	エムリット	艾姆利特	通关后，三神湖入手
148	アグノム	阿库诺姆	通关后，三神湖入手
149	ディアルガ	迪亚路卡	通关后，殿元山顶
150	パルキア	帕鲁基亚	通关后，殿元山顶
151	マナフィ	玛娜菲	调查 212 号道路内山豪宅中的书桌上的图鉴获得
152	ロトム	电鬼	午夜前往もりのようかん，调查二楼的电视机
153	グライガー	飞蝎	206 号道路
154	グライオン	蝎蝎	No.153 グライガー携带するどいキバ夜晚升级时进化
155	ノズパス	磁鼻	テンガンざん
156	ダイノーズ	钢磁鼻	No.155 ノズパス在テンガンざん升级
157	ラルトス	拉露丝	208 号道路
158	キルリア	戈莉娅	No.157 ラルトス 20 级时进化
159	サーナイト	莎娜多	No.158 キルリア 30 级时进化
160	エルレイド	艾雷特	No.158 キルリア♂使用めざめいし进化
161	ベロリンガ	大舌头	215 号道路
162	ベロベルド	长舌头	No.161 ベロリンガ学会技能ころがる后升级时进化
163	イーブイ	伊布	绿城民家获得
164	シャワーズ	水精灵	No.163 イーブイ使用みずのいし进化
165	サンダース	雷精灵	No.163 イーブイ使用かみなりのいし进化
166	ブースター	火精灵	No.163 イーブイ使用ほのおのいし进化
167	エーフィ	光精灵	No.163 イーブイ白天亲密度进化
168	ブラッキー	月精灵	No.163 イーブイ夜晚亲密度进化
169	リーフィア	草精灵	No.163 イーブイ在ハクタイのもり的神秘岩石附近升级进化
170	グレイシア	雪精灵	No.163 イーブイ在 217 道路的神秘岩石附近升级进化
171	チルット	青绵鸟	215 号道路
172	チルタリス	云翅龙	No.171 チルット 35 级时进化
173	トゲピー	波可比	剧情中希罗娜赠予
174	トゲチック	飞翼兽	No.173 トゲピー亲密度进化
175	トゲキッス	光翼兽	No.174 トゲチック使用ひかりのいし进化
176	デルビル	恶魔猎犬	リッシこのほとり
177	ヘルガー	地狱猎犬	No.176 デルビル 24 级时进化
178	コイル	小磁怪	222 号道路
179	レアコイル	三合一磁怪	No.178 コイル 30 级时进化
180	ジバコイル	UFO 磁怪	No.179 レアコイル在テンガンざん升级时进化
181	モンジャラ	蔓藤怪	だいしつげん
182	モジャンボ	球藤怪	No.181 モンジャラ学会技能げんしのちから后升级时进化
183	ヤンヤンマ	洋洋蜻蜓	だいしつげん
184	メガヤンマ	巨翅蜻蜓	No.183 ヤンヤンマ学会技能げんしのちから后升级时进化
185	トロピウス	草雷龙	だいしつげん
186	サイホーン	铁甲犀牛	チャンピオンロード
187	サイドン	铁甲暴龙	No.186 サイホーン 42 级时进化
188	ドサイドン	战车暴龙	No.187 サイドン携带プロテクター通信交换进化
189	ヨマワル	夜骷鬼	もどりのどうくつ
190	サマヨール	木乃伊	No.189 ヨマワル 37 级时进化
191	ヨノワール	夜幽魂	No.190 サマヨール携带れいかいのぬの通信交换进化
192	ポリゴン	3D 龙	トバリシティ民家取得
193	ポリゴン2	3D 龙 II 型	No.192 ポリゴン携带アップグレード通信交换进化
194	ポリゴンZ	3D 龙 Z 型	No.193 ポリゴン2携带あやしいパッチ通信交换进化
195	ストライク	飞天螳螂	210 号道路
196	ハッサム	铁甲螳螂	No.195 ストライク携带メタルコート通信交换进化
197	エレキッド	电力兽	No.198 エレブー生蛋得到
198	エレブー	电击兽	222 号道路
199	エレキブル	魔电兽	No.198 エレブー携带エレキブースター通信交换进化
200	ブビィ	布比火龙	No.201 ブーバー生蛋得到
201	ブーバー	鸭嘴火龙	タタラせいてつじょ
202	ブーバーン	烈焰火龙	No.201 ブーバー携带マグマブースター通信交换进化
203	ウリムー	小猪怪	217 号道路
204	イノムー	长毛猪	No.203 ウリムー33 级时进化
205	マンムー	猛犸猪	No.204 イノムー学会技能げんしのちから后升级时进化
206	ユキワラシ	雪侏儒	夜晚 216 号道路
207	オニゴーリ	巨头冰怪	No.206 ユキワラシ 42 级造化
208	ユキメノコ	雪女	No.206 ユキワラシ♀使用めざめいし进化
209	アブソル	灾兽	テンガンざん
210	ギラティナ	基拉帝纳	やぶれだせかい

小编博客

米格

好久没有写过博客了，平时写写“米饼教室”感觉很轻松就能完成，可现在要以自己心里的想法来写，反倒不知该如何下笔了，恐怕是软硬件搞多了，脑袋里的人文气质都生锈了吧，大家可别像我一样，游戏打多了人文气质也会下降的哦。

做起来容易听起来难

记得小时候，哪怕是做饭、洗碗、买牙膏这类听起来如此简单的事情，做的时候可就完全不是那回事了。做饭时一不小心被油溅到眼睛，洗碗时一不小心就是连环响，清理战场时还要提防划伤手指，买一支牙膏还被黑心的小店老板娘黑掉14块钱（那时的中华牙膏价格明明不到两元）。经历失败后面对爸妈的笑话，心里总是想，怎么听起来这么容易的事情，做起来就这么麻烦啊。现在，二十年时光过去了，自己每天都在做饭、洗碗，都在自己努力经营着自己的生活，虽然经常通宵加班让人有点吃不消，但凭借乐观积极的精神，感觉日子过得还是很开心。可这回跟家里打电话，爸妈一听十一二点还在公司加班，上一天班回家还要做饭洗碗，就忍不住心疼地说，回家来吧。这时我才发现，原来成长的过程就是一个让听起来容易做起来难变成做起来容易听起来难的过程。

科技改变我们的生活

生于80后的我们赶上了电脑科技时代的到来，生活也发生着翻天覆地的变化。十年前哪里会想到有PSP这种玩意能够把我们的生活改变这么多！这么说并不是夸大其词，不信你也可以问问自己，你的日常习惯被掌机改变了多少？以前你可能会在大学暑假回家的火车上或中午独自吃饭的餐厅里邂逅一个将会和自己生活一生的另一半，而现在，你却因为把时间都奉献给PSP，错过了一个又一个机会。PSP、NDS这些便携掌机的确为我们的生活带来了欢乐，它让你更懂得如何自娱自乐，如何不去浪费时间在发呆、等待和无聊中，但它也同样让你变得更自闭、更孤独，甚至失去对生活的嗅觉，失去对身边事物的观察力，因为你的时间和精力都在被它抽干。未来科技的不断发展还会为我们带来更多变革，是好是坏，还要看你自己怎么把握。

游戏带给了我们什么

前阵子看到了两条比较有趣的报道。第一个是说一名美国小姑娘玩了《GTA》，学会在车祸中如何拯救自己全家。而另一个则是说一名男子，对数名女子进行性侵犯，他也玩了《GTA》。有人说前一条消息就和日本人宣扬“科学捕鲸”没什么两样，就是为了找顶好帽子给这暴力游戏戴。又有人说后一条才是有意侮辱这款伟大游戏，事实证明，秋叶原的变态杀人狂并不一定就是宅男。像是诸如此类的报道还有很多，孩子们看了前一条就努力说服家长，而家长们看了后一条就严加管教孩子。游戏究竟带给我们什么？如果你了解游戏、懂得游戏、喜欢游戏，那就请正视游戏，摆正心态，游戏是为了带给大家快乐才诞生的。

结语

一不小心就给写内涵了，从头到尾，感觉真不像是自己写的东西，其实写这么多，归结到底就是想告诉大家，珍惜游戏的欢乐，但不要让游戏把自己与现实分开，因为那样你会失掉更多欢乐！

玩转NDS

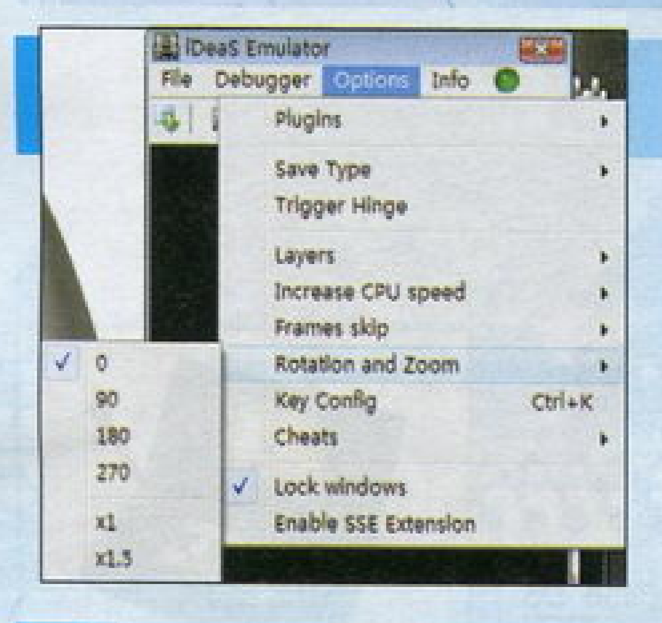
文 小超 编 米格

NDS软件学院

VOL.36

忽地一下子，温度降了下来。习习寒风下，不得不脱下短袖穿上厚厚的夹克，还真有点不适应。周围不少朋友也纷纷中招，患上了感冒。下面看看近期NDS软件业有哪些大事发生吧。

软件新闻



iDeaS新版公开

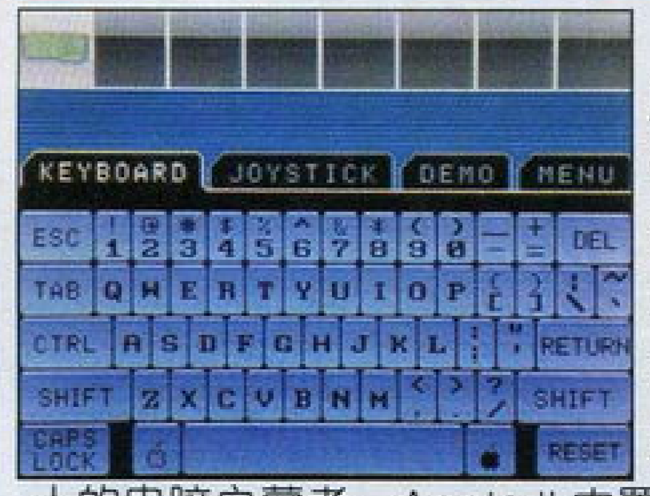
电脑上的NDS模拟器iDeaS于9月中旬发布V1.0.2.6版。新版加入了对Alpha通道、2D渲染插件的支持，可以存储、读取8Mb容量的存档，修复了跳帧选项中的错误、内存注册方面的问题。经过作者Lino不懈的努力，iDeaS在模拟效果、兼容性方面都有了很大提高，已经有了向当前最好的NDS模拟器No$GBA挑战的资格。

Reno Studio新消息



又有Reno Studio的新消息了，笔者也是第一时间为大家奉上。新版的Reno Studio相比较于V1.3版将有不少变动。新版中输入词汇时可以通过触控屏，避免使用1～9键选择可能造成的错误，从而影响输入速度；直接能通过触控屏切换输入法，无须按A键；修正了造词功能中如果新造词语和词库中原有词语同音，新造词会无法显示的错误；更新了随意改系统，进入后可以随时使用十字键移动光标并使用虚拟键盘输入文字，不用频繁按X、L键切换了；一边输入一边移动光标的同时能直接使用光标文本直接定位；随意改系统中无须退回普通模式就能保存文章；手写英语模式中能直接按触控屏的语言栏切换字母大小写。新版Reno Studio操作更具人性化。另外，作者willreno透露，新版还会有神秘功能推出哦，具体是什么，等10月份新版发布时揭晓吧。

Apple II模拟器推出发布



作为电脑界的先锋，苹果公司上世纪80年代推出的Apple II曾成为不少人的电脑启蒙者。Apple II内置了磁盘驱动器，并支持Basic语言编程，可以编写众多有趣的程序和游戏。Apple II DS是NDS用的Apple II模拟器。软件已经能模拟Apple II+型号电脑的硬件运行，支持文本、图形显示，但不能发声也不支持磁盘系统。在NDS上运行Apple II DS，下屏为系统选项界面，上屏则为命令运行窗口。系统选项界面中有KeyBoard、JoyStick、Demo、Menu四个标签，分别对应虚拟键盘、手柄、程序演示、系统菜单四大功能。点击KeyBoard可以使用虚拟键盘来输入命令，点击Demo再点击Load图标可以载入程序运行。作者计划在以后的版本中加入对SLOT-2槽扩展卡以及磁盘、磁带系统的支持。

DsOS新版推出

NDS上的操作系统DsOS于9月14日推出V0.59版。新版加入媒体播放器，但目前只能播放MP3格式音乐；支持自动升级；加入对Lua程序的支持；修复了点击粘贴按钮无反应的错误。DsOS的使用比较特殊，使用前需要名为DsOS_installer.nds的文件进行安装，安装完毕后NDS会自动关机，然后再开机找到DsOS.nds运行就可以了。DsOS内置了功能强大的文件浏览器，可以查看烧录卡中存储的各类文件和文件夹，并能进行复制、粘贴、剪切等操作。如果想播放音乐的话，找到MP3文件再点击Open按钮即可。DsOS不支持按键操作，但通过触控屏操作又比较缓慢，让人颇感不便。



软件学院

全新电子书软件eRead DS使用教程



软件名称：eRead DS
最新版本：V7.0
相关网站：http://www.isoshu.com

作为国内目前最火的电子书阅读软件，eRead有着众多的用户。除了软件强大的功能外，更得益于开发方爱搜书网强大的图书资源做后盾。在电脑版eRead获得成功后，爱搜书网开始瞄准了移动图书市场，先后推出了Windows Mobile版和PSP版，最近又向NDS平台进军。上辑我们刊登了eRead推出NDS版的消息，本辑我们则为大家奉上eRead DS的完整教程。







电脑端操作



1 从爱搜书官方网站下载eRead V7.0版安装程序，并在电脑端安装。



2



安装完毕后，点击网络资源下的频道类别，进入相应的频道网页下载图书。软件将图书分为漫画、小说、商业等数个类别，每个类别有一个频道对应。下载图书建议下载STK格式的，无须转换即可使用。





将NDS的烧录卡或烧录卡存储卡连接到电脑，电脑会识别为移动存储设备。





点击NDS阅读按钮，首先进入NDS端软件传输界面。

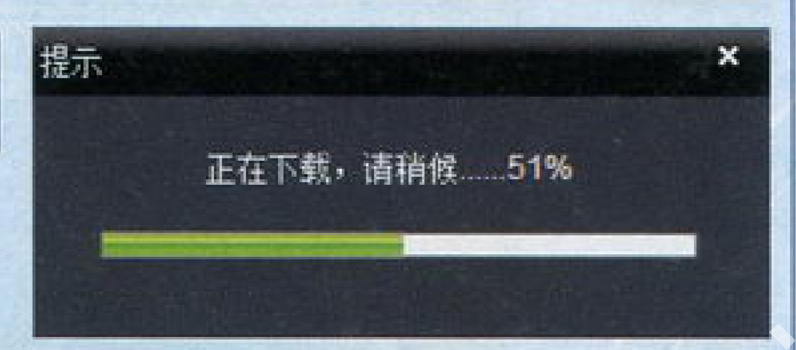


安装eREAD DS(电信)

安装eREAD DS(网通)

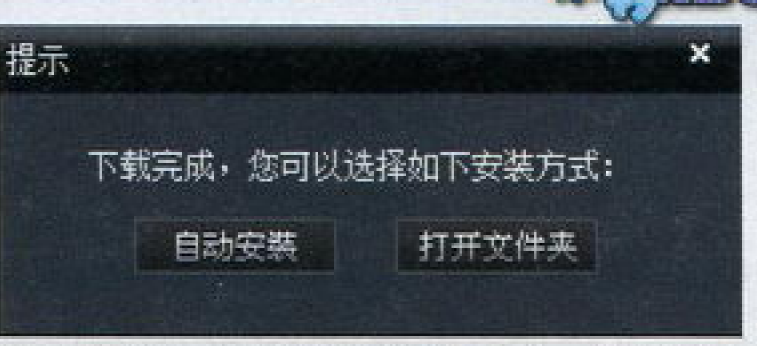
点击安装eRead DS按钮。软件提供了网通和电信两个网络服务器，用户可以根据自己的网络情况选择不同的服务器。





出现下载提示框，当进度为100%时下载完毕。





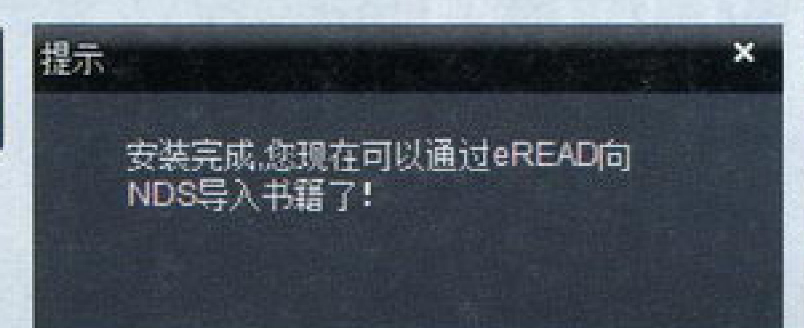
下载完成后，出现安装提示框，建议选择自动安装。





点击自动安装按钮后，软件会自动向烧录卡闪存或存储卡中拷贝NDS端软件。





安装完毕后会出现提示。用户也可以选择手动安装模式，自行向烧录卡闪存或存储卡中拷贝程序。





NDS端软件安装完毕后，点击书籍传输按钮，进入NDS书柜界面。左边显示已经下载到电脑硬盘的书籍列表，右边则显示烧录卡闪存或存储卡中的书籍。





选中要传输到NDS的书籍后，用鼠标从左边拖到右边即可。






NDS端使用教程





打开NDS，找到eRead DS程序并运行。

2

按键	说明
↑	光标上移
↓	光标下移
A	确定
B	返回



进入eRead DS主界面，上屏显示LOGO，下屏显示功能菜单。eRead DS支持触控屏操作，直接点击相应图标即可，也支持按键操作。

3

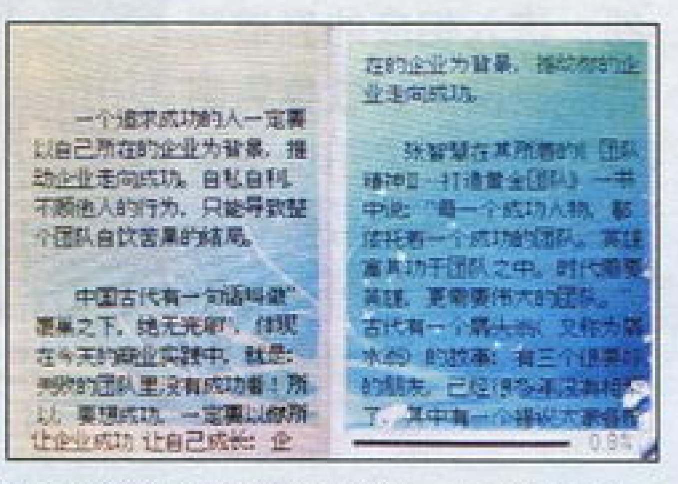


点击我的书柜按钮，进入书籍列表，下屏会显示书籍名称、作者、容量等信息，上屏则显示选中书籍的封面。

4

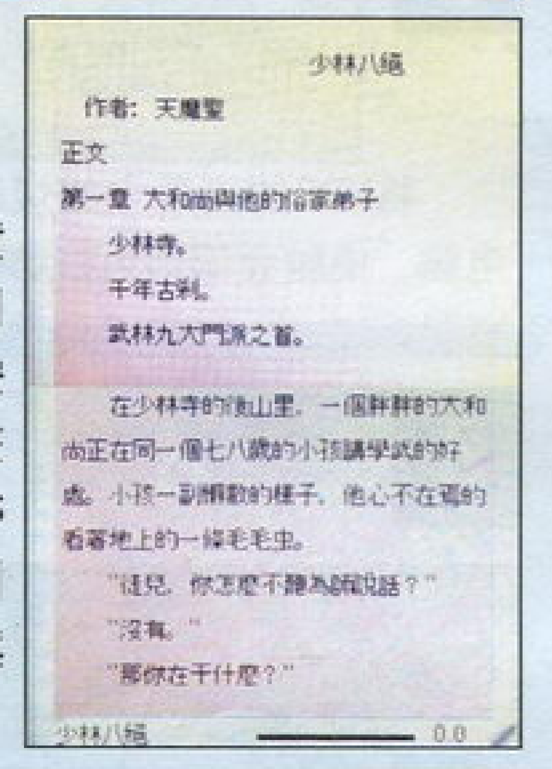
选中书籍按X键可以调出删除选项，删除书籍。

5



选中书籍后按A键开始阅读，可以用十字键和L、R键进行翻页。

6



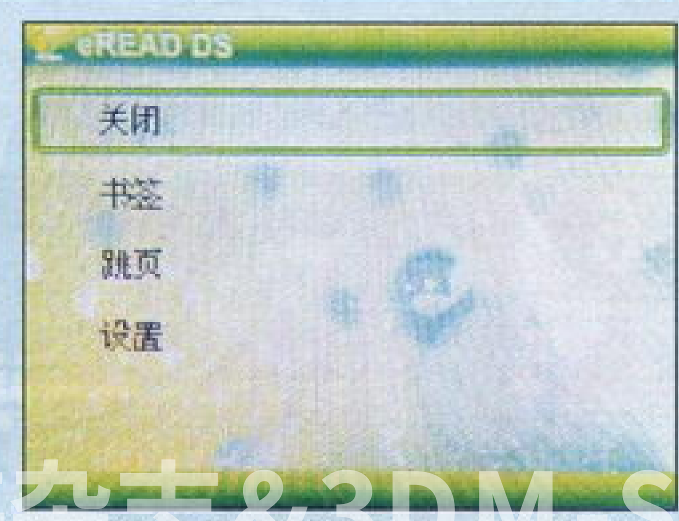
软件支持横向、竖向两种不同方向的阅读，按START键可以调整方向。建议将NDS竖过来使用竖向阅读，比较符合阅读习惯。

7



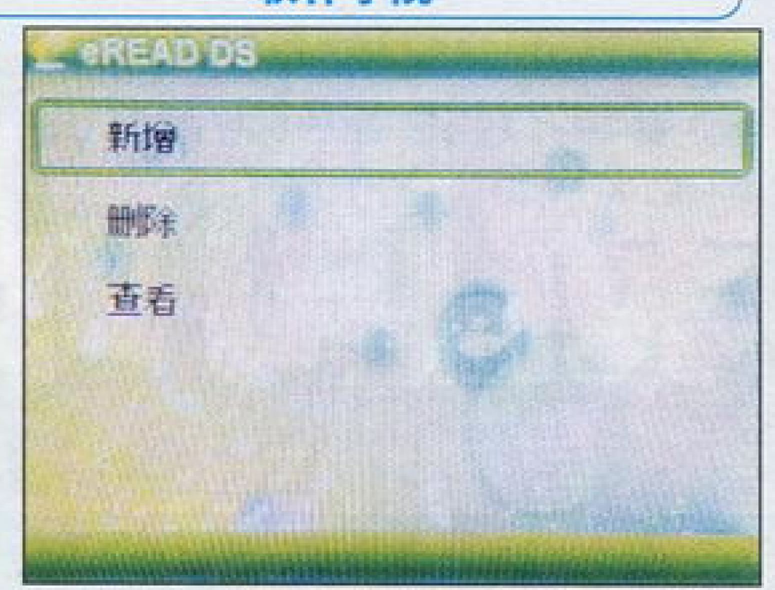
如果阅读的是漫画，按SELECT键可以将图片放大，仔细观看细节。图片放大后，可以直接通过触控屏拖动图片。

8



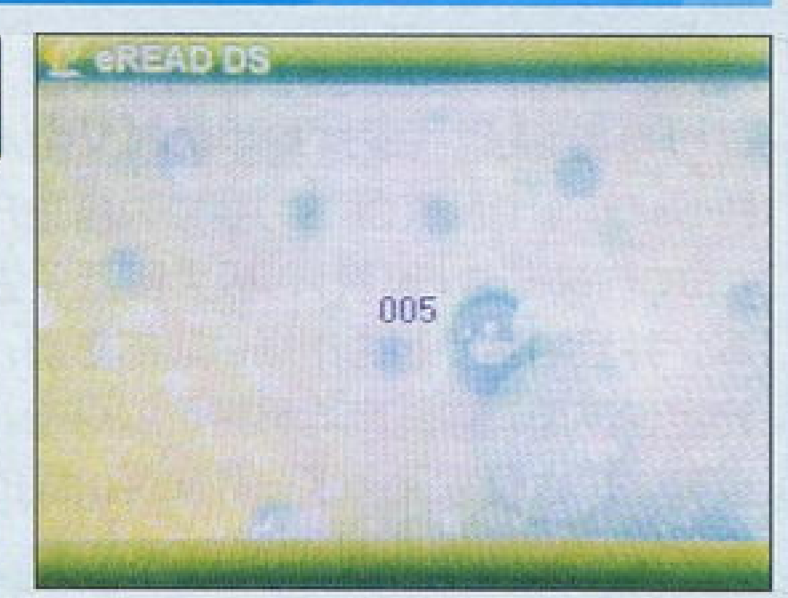
阅读中按X键调出系统菜单，进行书签设置、跳页等操作。





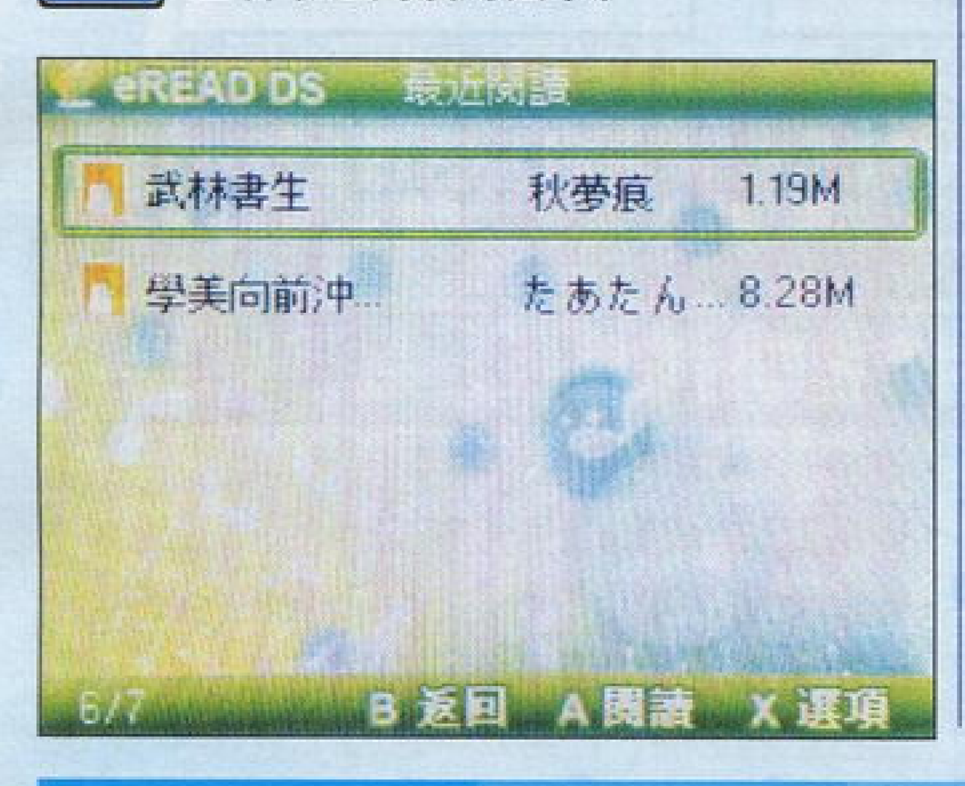
系统菜单中选择书签可以进入书签前置，可以将当前位置保存为书签，也可以删除书签或查看书签。



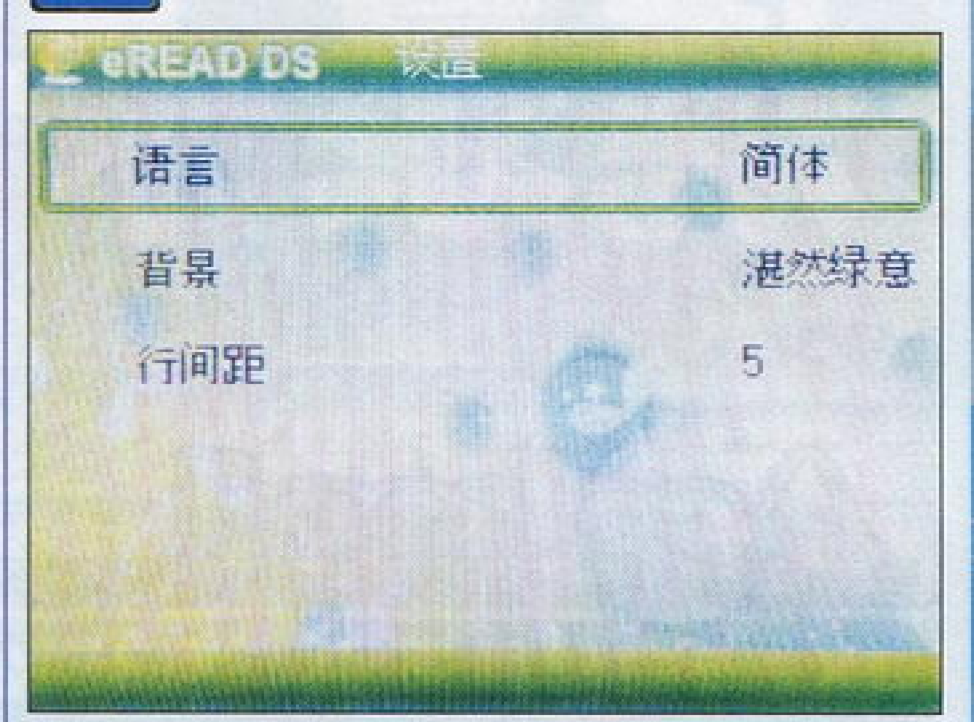


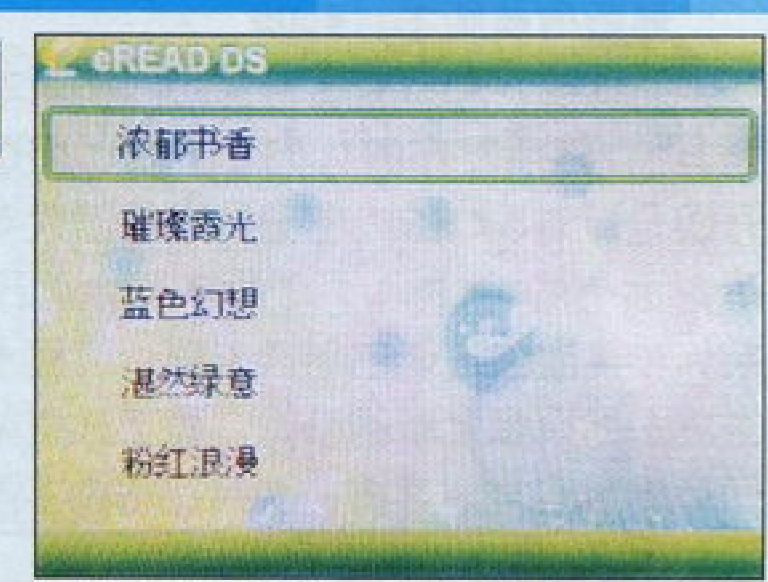
系统菜单中选择跳页则可以直接跳转到书籍的某个部分，按方向键的上或下调整数字，对于篇幅长的书籍比较有用。

11 主菜单中点击最近阅读按钮可以查看最近阅读的图书。



12 主菜单中点击设置按钮可以进行软件语言、背景、行间距等设置。





13 软件支持皮肤更换，可以通过背景选项调节。

14 主菜单中点击帮助按钮可以查看按键说明。



eRead DS的功能非常强大，不仅支持双向阅读，更支持简体、繁体调节，还可以保存书签，最吸引人的则是庞大的图书资源。啥也别说，快快捧起NDS进入图书的海洋吧。

从来没有哪一年的9月份像今年一样忙。新生报道第一天开始，各种事情就如排山倒海一般地涌来，挡也挡不住。明明计划好的事情往往却赶不上变化，看来还得锻炼锻炼随机应变的能力。

烧录卡新闻站

VOL.35

文 月下血影 编 米格

Acekard

厂商：Acekard

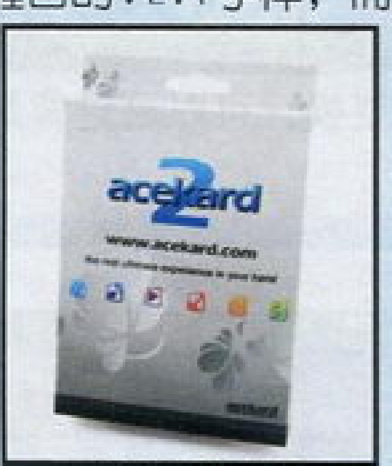
厂商网站：www.acekard.com

AK2卡带硬件升级，推出V2.1廉价版本

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)

最新内核版本：4.08

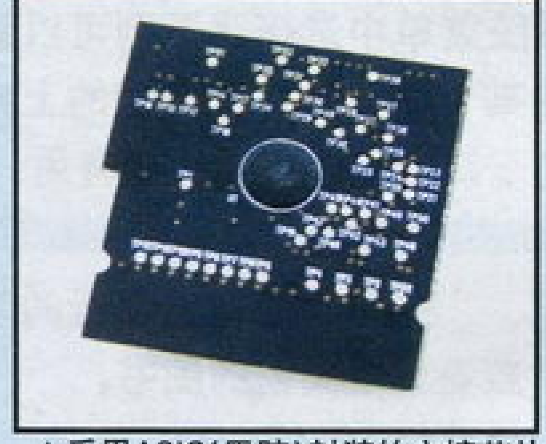
完稿前，AK2的最新官方内核版本依然是8月12日所发布的4.08正式版，但这次的升级是针对AK2的内部硬件进行了大手术。最新上市的AK2 V2.1版不仅全面改换包装，不再附赠说明书与读卡器，而且卡带从外观上给玩家全新的感觉。除了标签贴纸上印有醒目的V2.1字样，而且在正面不再留有“天窗”突起，十分平整。而拆开卡带，我们可以发现AK2 V2.1将主控芯片由Actel Proasic 3 P250(CPLD)更换为自主开片的ASIC封装芯片(黑胶)，极大降低了生产成本，并且不再受芯片市场供应的影响，产能充足也不再有中间商伺机抬价的可能。如此以来，广大玩家又多了一种质优价廉的烧录卡产品可以选择。



▲新版纸盒包装。



▲卡带正面标有“V2.1”字样。


▲采用ASIC(黑胶)封装的主控芯片。

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS

厂商：EZFLASH

厂商网站：www.ezflash.cn

EZ5PLUS新版内核发布，支持即时存档即时攻略

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)

最新内核版本：V1.90.OB2.080928WP

面对竞争日益激烈的烧录卡市场，作为烧录卡产品的带头品牌，EZFLASH小组在暑期大刀阔斧地对产品进行了降价促销以及推出全国联保服务售后之外，更是通过强有力的软件研发能力，不断地通过新功能的拓展来提升产品的价值，让新老玩家都能享用到最可靠的游戏功能。

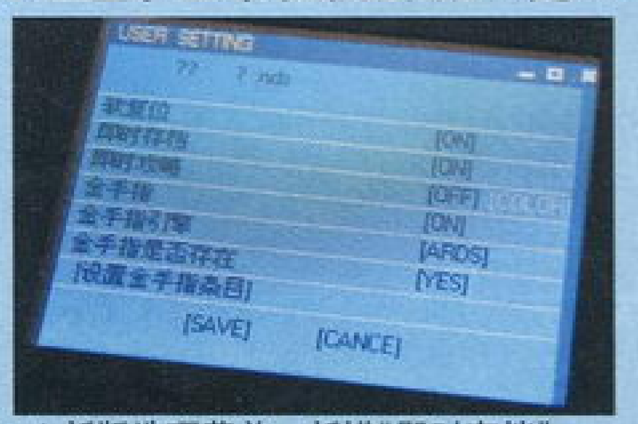
在国庆前夕，EZFLASH小组更是发布了最新版本内核程序，让EZ5全系列产品都支持即时存档以及即时攻略功能。EZ5系列最新内核V1.90OB2.080928WP，对应各版本EZ5、EZ5PLUS，更新内容如下：

支持游戏中进行即时存档、即时读档；
支持游戏中即时读取攻略文件(即时攻略)；
将金手指、软复位等功能的开启由全局设置改换为针对每个游戏独立设置；
整合拓展功能，在游戏中通过“L+R+A+B”快捷键即可使用软复位、即时存档、即时读档、即时攻略等功能；
增加了自检功能，当启动烧录卡时，如果没有正确安装内核、或则TF卡读取错误都将直观地进行提示；
改换为新版蓝色科技质感皮肤；
默认显示为简体中文；
内置软复位补丁支持到最新编号2713的《美少




▲EZ5PLUS清凉版包装。

女梦工场4 DS特别版》；
内置金手指代码支持到最新编号2713的《美少女梦工场4 DS特别版》。



▲新版选项菜单，新增"即时存档"、"即时攻略"等选项。

SAVE
LOAD
RESET
WALKTHROUGH
QUIT

▲游戏中的POPUP菜单，整合全部拓展功能。

iTouchDS

厂商：iTouchDS
厂商网站：http://itouchds.com/

iTouchDS新版内核发布，细节完善

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)

最新内核版本：V2.1

iTouchDS小组在9月17日发布了iTouchDS的最新内核固件v2.1，在这次的更新中内核并没有太大的改动，主要是添加一些实用的附加功能：



▲iTouchDS

在"iGame"选项菜单中添加创建最喜爱游戏图标的功能；
在"iGame"选项菜单中添加游戏快捷方式的设置功能；
NDS游戏设置中默认开启软复位功能；
新增检测SLOT-2插槽功能，检查是否插入了扩展卡；
加强GBA游戏功能，支持使用扩展卡进行GBA游戏的联动等功能；
在"iGame/iFav/iCard"选项菜单中添加离开当前菜单的按钮；
在"iCard"选项菜单中添加创建游戏图标的功能；
支持以字母顺序进行排序。

M3/G6

厂商：GBalpha
厂商网站：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR 新版内核发布

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)

最新内核版本：V3.9b X

电影卡(GBalpha)小组于9月23日针对M3DS Real与G6DS Real两款烧录卡进行了系统内核的升级，最新的系统内核版本号为V3.9b X。这次的更新主要针对下列游戏使用软复位的死机或白屏的问题进行了修正，并且将自动中文名称显示对照支持到编号2692的NDS游戏ROM。

修正问题的ROM：

《马里奥与索尼克 北京奥运会》(2578)
《魔人侦探食脑奈罗》(2580)
《忍者龙剑传 龙剑》(2582)
《遥远的时空中 梦浮桥》(2584)
《强尼逃脱大作战》(2636)
《安迪 你能说英语吗》(2652)
《太空黑猩猩》(2662)
《火车头托马斯 智育学习》(2682)
《心灵泡泡》(2685)
《法拉利挑战赛》(2691)

修复的问题：使用软复位时启动游戏死机或白屏的问题，现在已经可以在软复位启用的状态下正常地进行游戏了。



▲中文行货M3DSREAL独家附赠"影音魔力盒"增值服务。





文 C.H.1. 编 米格 VOL.36

翻开报纸，发现广告中液晶电视的价格比起上半年又下降了。虽然刚买32寸液晶电视不久，但用PS3看蓝光，总觉得太小了，很多细节都看不清。如果想获得好效果，46寸、Full HD还是很必要的。打住，打住，怎么又冲动起来了。还是等52寸降到5000的时候再考虑吧（笑）。下面先看看近期的PSP软件新闻。

模拟器

FBA新版推出



PSP上的多街机模拟器FBA最近频频更新，推出了V8p4、V8p5、V9等多个版本。新版对PGM、SETA2基板模拟进行了优化；改变了缓存生成算法，使用预分配方式，尽量避免动态分配内存，提升了程序的兼容性；加入蓝屏功能，可以显示错误调试信息；修复了部分游戏的花屏问题。因为能运行《三国战记》等经典动作游戏，FBA现在火得一塌糊涂。希望FBA能在大家关注下“健康成长”哦。

PSPKVM新版发布

PSP用JAVA模拟器PSPKVM于9月20日推出V0.4.2版。新版加入了对Freetype2的支持，改进中文输出，优化了色彩显示。PSPKVM的出现大大扩展了PSP的功能，不少JAVA版软件略加改版就能在PSP上运行。如今我们已经能通过PSPKVM在PSP上聊QQ、看网页了，期待PSPKVM能带给我们更多惊喜。

ms0:/ROMS/
jedball_K700.jar
ANHEI.JAR
moguiqiyue.jar
ZUMA.JAR
BreakTheEnd_QD.jar
hfhxz_Loser008.jar
Holysword.JAR
jgqxz_Loser008.jar
jinghaibingdu.jar
LOGNZHU.JAR
Back Install

自制软件

PSP Filer新版公开

PSP上最好的文件管理器PSP Filer于9月12日发布V5.6版。新版在使用kernel3版时也能访问Flash0闪存；修复了移动没有打开过的文件夹会崩溃的错误；解决了无法打开部分ZIP、RAR、ISO、CSO格式文件的问题；修正了无法打开Mono JPEG格式图片的错误。PSP Filer已经不单是文件管理那么简单，还可以浏览图片、播放音乐等，不知作者是否已经将iR Shell当成自己的目标了呢？

同人游戏



《寻梦俄罗斯》新版公开

国人Zipxing开发的PSP用益智游戏《寻梦俄罗斯》于9月11日推出V1.5版。新版发布时正值中秋节，作者特别加入了中秋封面和月圆人圆主题，并将背景音乐改为《平湖秋月》。新版中将配置帮助图形化，用户能方便地对配置进行修改，包括AI难度、最快速度等等；增加了单机排行榜，可以保存高分记录；支持暂停，游戏中按△键会暂停，再按△键继续。

《欢乐斗地主》新版发布



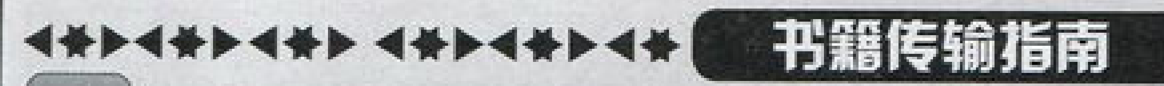
斗地主是国人喜闻乐见的扑克牌游戏，Wxnlya将其移植到PSP上来，让大家随时过牌瘾，不用担心人凑不齐。PSP上的《欢乐斗地主》采用与QQ游戏大厅中的《三人斗地主》相同的规则相同，并有全程语音提示。游戏于9月17日推出V0.1.9.17版，增强了稳定性，改进了AI，加入了送牌、截牌等处理；修正了音效变快的问题，声音播放后加入了延时处理；解决了屏幕删除的问题；加入了按□键辅助出牌的功能。游戏时用PSP滑杆移动光标，按方向键的上选牌，按方向键的下撤回选牌，按△键撤回全部选牌，按○键出牌，按×键过牌，按L键存储进度，按R键读取最近存储的进度。

软件学院

全新多功能软件iLife PSP使用教程

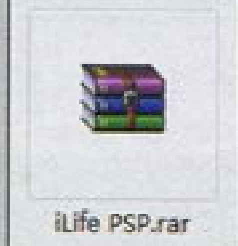
软件名称：iLife PSP
软件作者：Nikocronaldo
最新版本：V1
适用机种：PSP-1000/PSP-2000

PSP不仅能用来打电话，还可以用来看电影、听音乐。数码产品的多功能化是未来发展的趋势，而实现这些功能就需要多元化软件的支持。本次，我们就为大家介绍一款全新的集合多种功能于一身的软件iLife PSP。iLife PSP基于LuaPlayer进行二次开发，界面漂亮，不仅具有文件浏览功能，还可以播放音乐、浏览图片，更能运行游戏和自制软件。下面就详细介绍一下iLife PSP软件的使用方法。

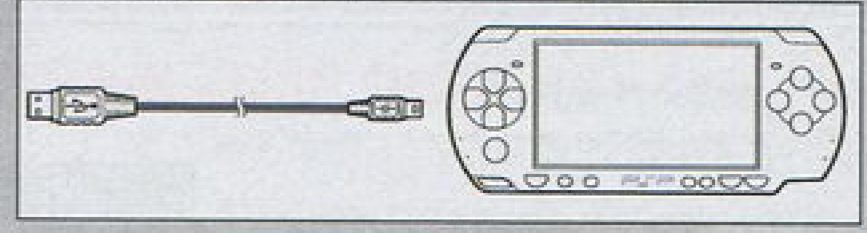


书籍传输指南

1 下载iLife PSP压缩包，在电脑端将其解压缩。



2



将PSP通过USB连线与电脑相连。

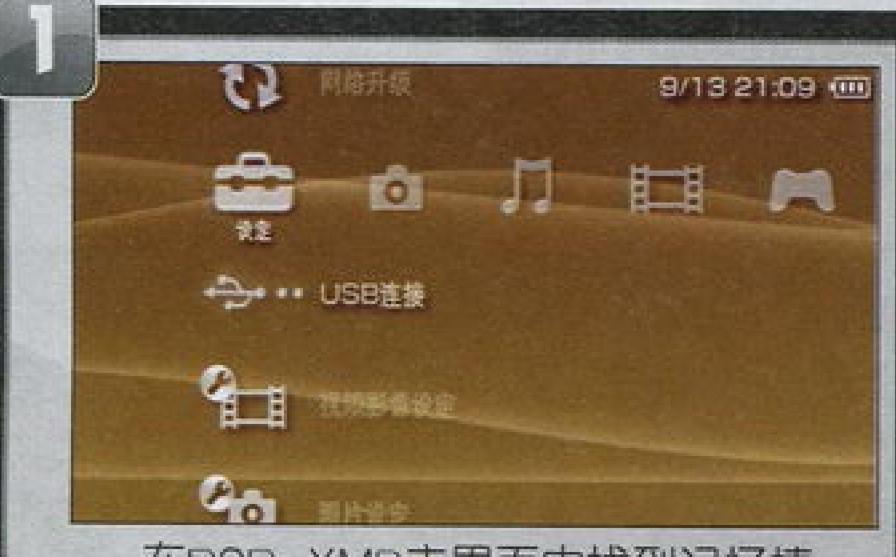
3 将名为iLife PSP V1的文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录下面。





快速上手

1



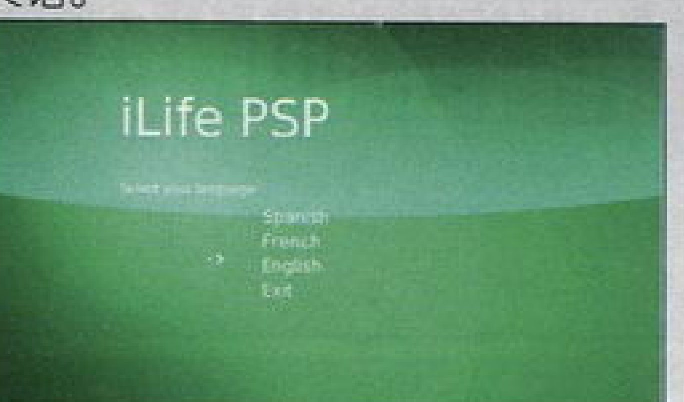
在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。

2



找到iLife PSP软件，按确定键开始运行。

3 首先进入语言选择界面，iLife PSP提供了英语（English）、西班牙语（Spanish）、法语（French）三种语言，用方向键移动光标，按×键选择。建议选择英语。



4



选择语言后，进入软件主界面。iLife PSP有四大功能模块，分别是文件浏览（Juedo）、图片浏览（Imagen）、音乐播放（Musica）和系统设置（Ajustes），用L、R键切换功能模块。注意，选择不同语言，功能模块图标上的字母不会变化，但屏幕下方的解释文字会变为相应语种的语言。

5 文件浏览模块中，我们可以浏览记忆中已经存储的文件，用方向键来移动光标，按×键进入下级目录，按○键返回上级目录。文件浏览模块中，可以直接运行自制软件或者游戏，方法是找到Eboot.pbp或者ISO、CSO文件后按×键。按△键则能运行UMD光碟中的游戏。



6



图片浏览模块中，找到PNG或JPG格式的图片，按×键即可进行浏览。

7



音乐播放模块中，找到MP3、OGG、AT3音乐文件后，按×键开始播放。播放时会显示歌曲名、演唱者等信息。注意，软件无法识别中文，如果有中文则会显示为乱码。

8



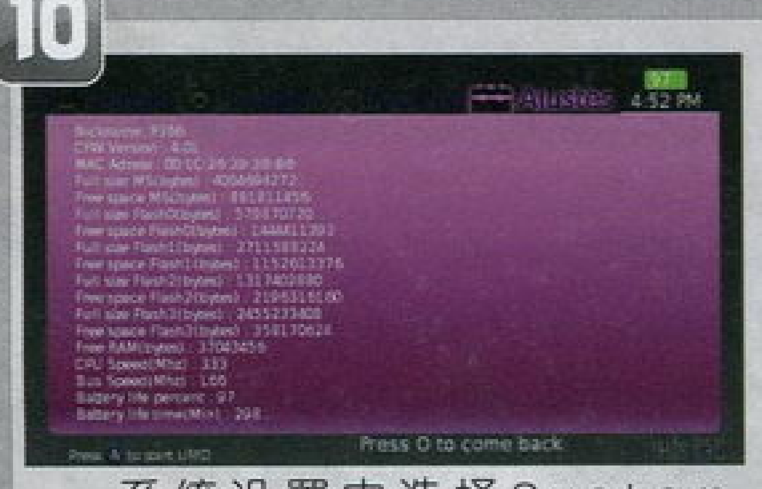
系统设置模块中可以进行主题更改、USB连接等多种操作。

9



软件支持多种主题，系统设置中在Theme Settings选项上按×键，再在Theme选项上按×键即可进入主题列表，选中主题后按×键可变更主题。

10



系统设置中选择System Information选项可以查看PSP系统信息，包括CPU频率、固件版本、MAC地址等。

11



系统设置中选择UMD Dump选项则可以将UMD光盘中的游戏Dump成为ISO文件并存储到记忆棒中。按×键确认后输入需要保存的文件名，按START键开始Dump，注意记忆棒中要有足够的空间。

12

系统设置中选择Credits可以查看软件作者、联系方式等信息。iLife PSP集多种功能于一身，可以说已经成为一个小型的操作系统，可惜暂时还无法对文件进行编辑、删除等操作。另外软件运行不是很稳定，比如第一次运行可能会崩溃，某些音乐无法正常播放等。希望作者尽快改进。

PSP－3000即将上市，看着手中陈旧的PSP－1000，又有种想换的冲动。突然想起来，这种感觉似曾相识，PSP－2000刚刚发售的时候也有过。再想想可能会发售的PSP－4000、PSP－5000，告诉自己一定要忍耐，再忍耐。

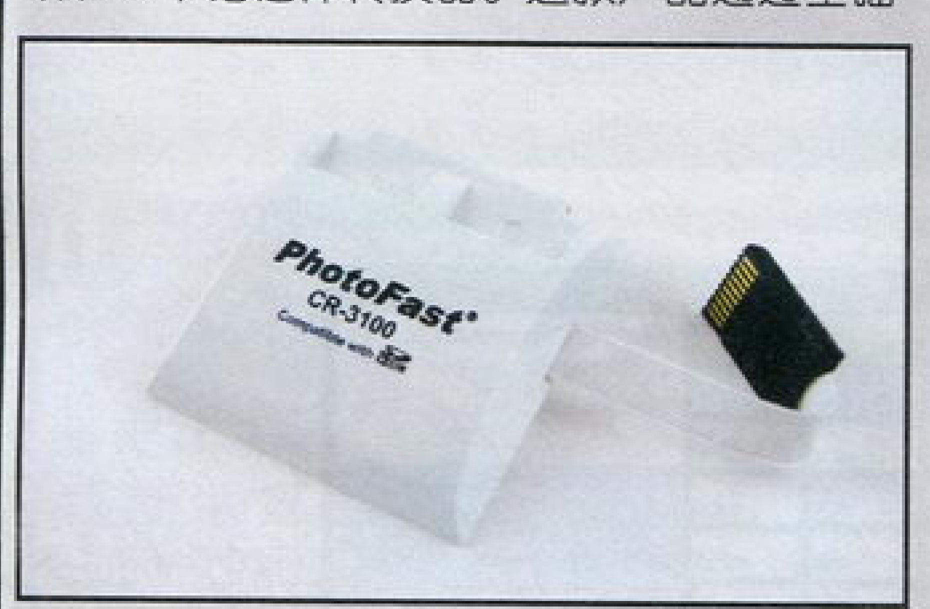


突破容量极限，PHOTOFAST CR-3100完全评测

文 寰仔




随着数码科技的发展，一款质优价廉的产品终于来到了大家面前。它就是PHOTOFAST CR-3100——一款PSP专用双SD卡记忆棒转换器。这款产品通过基础





磁盘阵列技术（RAID 0）的合理应用，让PSP玩家能够使用极少的金钱就能拥有极大容量的记忆棒。

RAID技术最早提出于1987年，是由美国加州大学Patterson、Gibson和Katz在题为《A Case of Redundant Array of Inexpensive Disks》(廉价磁盘冗余阵列方案）论文中提出的，其基本思想就是将多只



▲Kingmax的8GB与16GB SD卡产品。

容量较小的、相对廉价的硬盘驱动器进行有机组合，使其性能超过单独一块昂贵的大容量硬盘。

RAID 0是RAID中最为基础的一级，用简单的方式来描述就是将几块硬盘通过硬件接合的形式（例如，智能磁盘控制器）串联在一起，创建为一个大的卷集，在使用时，用户就如同是在使用一块硬盘一样简单，但由此以来无论是价格还是速度，都要高于实际单独的同容量硬盘。而技术发展到现在，随着RAID以及SSD（固态硬盘）的成熟，不需要是同规格的硬盘，也不需要是温彻斯特机械硬盘几块不同容量的闪存卡也能轻松组建RAID 0。而CR-3100便是一项典型的产品应用。

下面就让笔者通过实际测试，来为大家全面解析CR-3100。

PART.1 安装与使用

CR-3100采用背挂式结构，安装时需要先将采用排线连接的记忆棒连接埠插入机身，然后使用螺丝在机身上方的USB接口两侧的周边扩展槽进行固定。CR-3100的背部共有两个SD卡槽，玩家可以只插入一张SD卡来实现数据转换（这时必须是将SD卡插入1号位）；而如果插入两张SD卡，即便是不同规









格不同容量的产品，也无所为分别是插入哪个卡槽，但一旦插入后，就不可改变位置，否则RAID 0系统就会失效，原先存放的数据便也无法读取。一旦颠倒了顺序，主机会提示需要重新格式化，这时关机，然后再将SD卡按正确位置摆放即可恢复，但如果进行了格式化就将建立一个新的RAID 0系统，原先的数据将无法恢复。同样的，我们也不可以随意增减改换任何一个位置的SD卡容量。这些都是由于两张SD卡是由CR-3100充当“智能磁盘控制器”而连接成为一个完整的磁盘分卷，所以在进行数据操作的时候，必须通过CR-3100进行，或者使用PSP的USB接口，或者将记忆棒连接埠插入记忆棒读卡器中进行。不可将SD卡直接与电脑进行连接，否则将破坏RAID 0系统结构，导致数据丢失。

总之，一旦RAID磁盘阵列系统建立，CR-3100与其中的SD卡就成为一个统一的整体，不可随意分割。

PART.2 实际测试

测试平台：



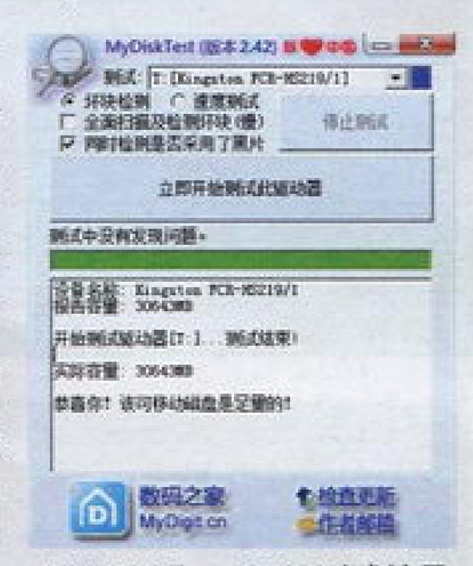
▲金士顿 FCR-HS219/1FE 极速19合1读卡器

英特尔 Core 2 Quad Q9550
微星 P45 NEO3-FR
金士顿 DDR2 800 2GB × 4
金士顿 FCR-HS219/1FE 极速19合1读卡器
Windows Vista SP1 旗舰版
PSP-2001 美版



测试开始前，我们先将两张Kingmax 16GB SD卡插入CR-3100的卡槽，然后在PSP上进行格式化。这样32GB RAID 0记忆棒就诞生啦。不过由于磁盘容量计算方式的区别，32GB的“记忆棒”在PSP上所显示的实际剩余容量为29GB。

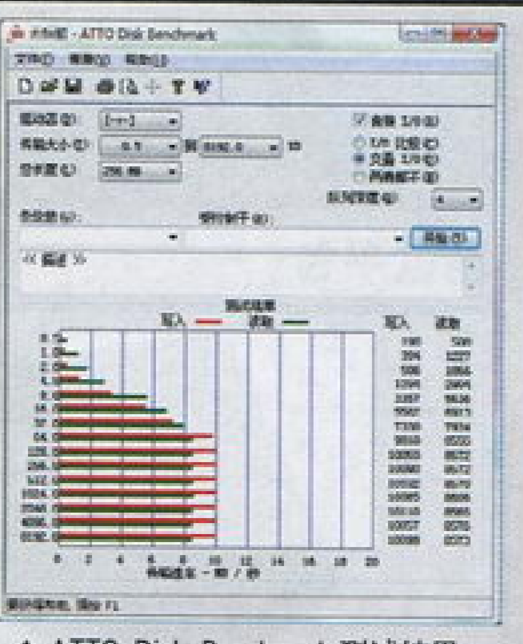
首先我们将CR-3100的记忆棒与读卡器连接，然后使用PC上的测试软件MyDiskTest 2.42对这个RAID 0组建的32GB记忆棒进行容量测试。经过软件扫描，CR-3100通过了测试，芯片存储区域连续而且健康，实际容量为30643MB！



▲MyDiskTest 2.42测试结果

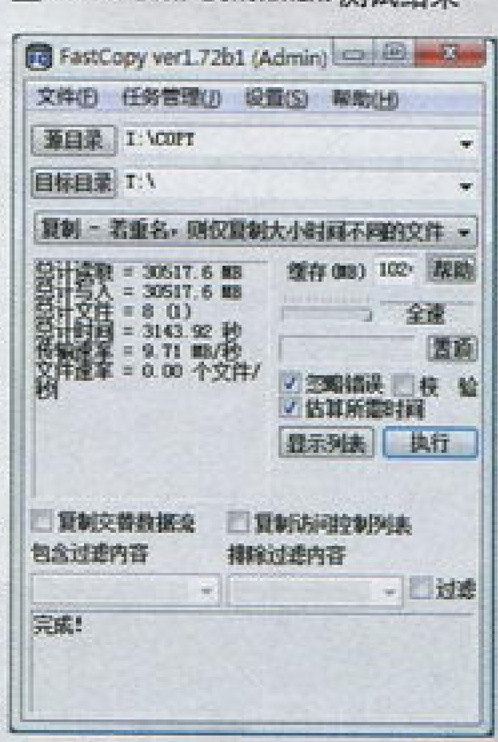
然后，我们使用经典的测速软件ATTO Disk Benchmark对CR-3100组建的32GB RAID 0记忆棒进行速度测试，我们发现其写

入速度最高为10.110MB/秒，而最高读取速度为8.576MB/秒，十分理想，完全达到了高速棒的标准。



▲ ATTO Disk Benchmark 测试结果

接着，我们又用FastCopy V1.72Beta1 向CR-3100组建的32GB RAID 0记忆棒进行满载试验，一次拷贝将近32GB的数据，看看在中途是否会出现I/O错误。在经历近1小时的不间断地8个文件的连续拷贝的严峻考验之后，我们可以看到所有数据都正确无误的写入了CR-3100组建的32GB RAID 0记忆棒中，实际的平均传输速率为9.71MB/秒，与ATTO Disk Benchmark测试得到的最高写入速度仅有0.3MB/秒左右的差异，说明产品的稳定性十分优秀。



▲ FastCopy V1.72Beta1 测试结果试

最后，我们使用PSP平台上的经典记忆棒测试软件Blackspeed V2进行了测试，得到记忆棒实际容量为30643.344 MB，而最高写入速度为10.7769MB/秒，最高读取速度为8.8179MB/秒，与ATTO Disk Benchmark的测试结果也是相差无几，再次充分展现作为商业级应用的RAID磁盘阵列技术的超强稳定性与可靠性。



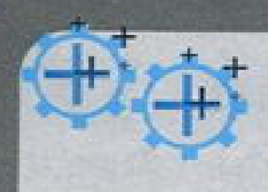
▲ Blackspeed V2 测试结果

总空间：30643.344 MiB（32131874816Bytes）
剩余空间：30641.656 MiB（32130105344Bytes）
簇大小：32.0 KiB（32768Bytes）
读取：8.8179MiB/sec（块大小1024.0k）
写入：10.7769MiB/sec（块大小1024.0k）
读取：8.4976MiB/sec（块大小32.0k）
写入：10.1432MiB/sec（块大小32.0k）
读取：5.1745MiB/sec（块大小2.0k）
写入：0.9665MiB/sec（块大小2.0k）
读取：2.1364MiB/sec（块大小0.5k）
写入：0.2443MiB/sec（块大小0.5k）
PI：416

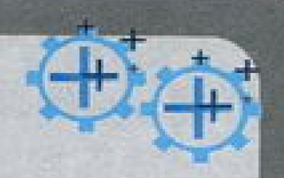
此后，我们又针对PSP游戏以及自制软件，对CR-3100进行了兼容性测试，结果十分完美。

游戏名称	文件格式	运行情况
山脊赛车2	ISO	流畅运行
危机之源 最终幻想VII	ISO	流畅运行
梦幻之星 携带版	ISO	流畅运行
怪物猎人 携带版 2nd G	CSO	流畅运行
超级机器人大战A 携带版	CSO	流畅运行
星球大战 原力释放	CSO	流畅运行
反叛的鲁鲁修 失去的色彩	CSO	流畅运行
重生传说	CSO	流畅运行
寂静岭 起源	CSO	流畅运行

自制软件	版本	运行情况
电子书软件 xReader	1.10r11	正常
修改插件 FreeCheat	1.0.6.4	正常
电影播放软件 PPA	V20080512	正常
视频输出插件 RemoteJoyLite	v0.16	正常
CPS1 街机模拟器 CPS1PSP	v2.3.1	正常
CPS2 街机模拟器 CPS2PSP	v2.3.1	正常
NEOGEO 街机模拟器 MVSPSP	v2.3.1	正常
GBA 模拟器 gPSP kai	v3.3test2	正常
SFC 模拟器 snes9xTY	v0.4.2	正常



总 结



通过前面的介绍与测试，相信大家已经对PHOTOFAST CR-3100有了一个比较全面的了解。作为一款以“突破容量限界”为卖点的便携式主机专用RAID 0存储产品，CR-3100是一件前所未有的突破性产品，对于追求大容量使用的玩家来说无疑是一个不错的选择。文章最后感谢威奥数码娱乐对本次评测提供的支持。



硬盘体验ISO乐趣
——USB iso loader简明教程

文 寰仔　编 米格

就算是8GB组棒已经成为主流的今天，恐怕玩家们还是要抱怨空间有限，拷不了几个游戏吧。另外，现在PSP游戏的容量也是越来越大，下载一个游戏想要试玩一下，结果拷贝到记忆棒就花掉了20分钟，玩不到两分钟发现不合自己胃口，删了又觉得心疼。其实这些问题只要通过一款神奇的工具就能解决，那就是我们今天要为大家介绍的USB iso loader。

介绍

所谓USB iso loader，实际上就是通过USB端口，将PSP与电脑相连，然后让电脑的硬盘来充当记忆棒，使PSP直接加载保存在硬盘上的ISO。这种方式就叫做USBHost，其实早在DevHook的时代就盛行了起来。可惜自制固件不断升级，导致之前那些软件都无法再在新的4.01 M33上使用。而这款最新的USB iso loader v0.8就是专门针对最新自制固件系统制作的，让你能够重新找回硬盘直读的快感。

简明教程

1 上网下载最新版USB iso loader、USBHostfs电脑端程序以及USBHost PC驱动。下载地址为http://bbs.pspchina.net/redirect.php?tid=284112。



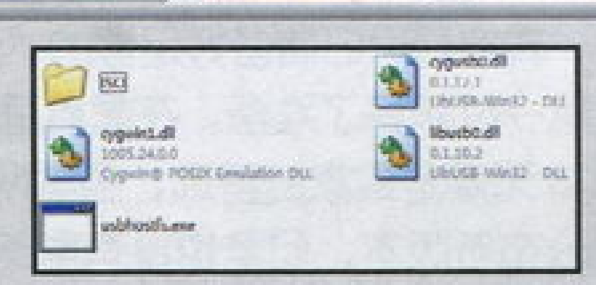


将下载获得的usb-isoloader08.zip解压缩，复制到记忆棒PSP\GAME目录下。这时进入“游戏”→“Memory Stick”，就会找到USB iso loader的图标了。

3 连接USB线，启动程序，第一次启动电脑上就会出现发现新硬件的提示了，这时需要安装驱动，安装方法参看之前的iR Shell等软件介绍。

发现新硬件
“PSP” Type B





安装完驱动，解压下载获得的usbhostfs.rar，会获得一个名为usbhostfs.exe的可执行程序，将ISO文件复制到与这个文件相同的目录中，双击启动usbhostfs.exe即可。

5 之后重新启动USB iso loader，接好USB连线，我们就能够在软件中看到硬盘上usbhostfs.exe所在目录下的文件结构了，找到想要启动的ISO文件，按○键运行即可。启动时先会出现游戏的预览信息，然后稍等片刻就能进入了。用USB iso loader无需插件，运行方便，而且游戏过程相当流畅，还可以正常存盘到记忆棒上，大家不妨也试试吧。



注意事项

1 使用USB iso loader有些必须注意的地方，首先就是不要开启FreeCheat或CheatMaster之类的金手指软件，开启后进入USB iso loader，将会无法连接到电脑，出现无法连接程序的警告画面。





ISO无法正常启动的话，需要检查免引导方式，设定为M33 Driver一般没有任何问题。

3 按住L键开启USB iso loader就能进入记忆棒模式，直接浏览记忆棒中的文件路径，启动想要运行的ISO文件。如果你把ISO文件拷错了路径又出门在外无法进行移动，那么USB iso loader就可以为你解决这种有游戏不能玩的尴尬。

相信大家看到本次栏目的时候，都已过完国庆长假了，不知道各位读者的国庆假期都是怎么安排的呢？其实除了在家玩游戏外，国庆我们还有许多节目可以选择，像是聚会、逛街和去漫展等等，难得有时间，就不要“宅”在家里了，另外如果想在国庆期间为自己添加点“家当”的话，记得要多关注我们的市场扫描哦。



乌冬 深圳

国庆一到，各个服务行业都开始忙活起来，电玩市场也不例外，商家们早已储备好足够的“弹药”，为打好这一仗做好了准备。在掌机里面，PSP和NDS无疑是买家的首选，虽然两部主机都已经公布新版本，但是也没有影响旧版本机器的受欢迎程度。

首先是PSP方面的行情，目前PSP-2000已经全线停产，再加上新主板未能破解和黄金周的到来等一系列的原因，市面上的PSP-2000除了美版黑色外，其他地区版本的单机价格都毫无悬念地突破了1400元，而最贵的蓝色主机更是炒到了1520元以上，所以想在国庆期间购机又对颜色没有要求的朋友，建议还是选择美版黑色机器为好。至于那些未破解的TA088_V3主板的PSP-2000，由于销路不好，商家并没有大量囤货，价位大约在1250元左右。

NDS方面，神游iDSL价格稳定，普通版里面除了刚推出不久的蓝黑色主机为1060元外，其他颜色都在1050元左右，并没有比国庆前贵多少，可放心购买。最后继续说一下许多读者关心的《口袋妖怪 白金》到货问题，本来以为随着日版正式发售，可以缓解一下的国内的到货压力，可是由于日本方面卖得太好，导致水货货源紧缺，不少商家看到这种情况都纷纷开始提高价格，笔者询问到的结果是普通版本为330～340元，而带特典的版本则要450元或更高。

沈朗 广州

中秋小黄金周，沉寂了一段时间的广州电玩市场迎来了一次小复苏，商场内再次出现了暑假后难得一见的人潮，煞是热闹。

9月下旬广州掌机市场继续保持着小幅度的起跌，但整体格局仍趋向下滑。先向大家汇报一下PSP的情况：美版黑色1315元，比起上旬小跌20元；薄荷绿因有持续货源补充，价格下调至1400元。白色、粉红、深红三种受白领青睐的颜色卖至断货，虽不时有少量货源补充，但价格已慢慢涨至1410元的阶段；惹人喜爱的熏衣紫、雏菊蓝两色调继续保持1445元的高价位。

NDS方面，NDSL黑、白两色卖990元；蓝色995元；冰蓝、黑金属玫瑰红为1035元。由于行货和水货的价位已非常接近，笔者建议大家尽量选择行货，一是行货带保修，出问题后可以直接到官方客服中心享受正规售后服务。二是能带动行货的销量，一举两得，何乐而不为呢？

最后跟大家汇报一下烧录卡的情况，最近笔者在走访过程中发现有很多玩家上门投诉说自己的R4 advance烧录卡出现故障。跟某店的小工打听后总结特征如下：1.烧录卡在进主菜过程中停留在LOADING画面或提示硬件出错；2.TF卡放进读卡器后显示已损坏并要求格式化；3.只能使用老版本R4卡的引导程序。该卡出现故障后把TF卡格式化能正常使用一段时间，但很快又会继续故障。由于现在R4已经停止更新，所以在不能辨别其真伪的情况下，笔者建议大家还是选择其他品牌的烧录卡。



奥运会结束后，北京游戏市场也变得清冷起来。可能是由于PSP-3000离发售越来越近了，商家们减少了对于PSP-2000的进货量，而且商家们对于国庆黄金周也没有了之前几年的狂热，所以主机价格也结束了之前的虚高态势，变得更加正常了。建议打算购买PSP-2000的玩家直接选择最实惠的黑色主机，北京市场黑色PSP-2001加上8G高速组装记忆棒的价格在1600元左右，已经是一个合理的价位了，在购买时可以让商家在不加价的前提下赠送贴膜和布包这两件最为廉价的配件。对于要购买新款PSP-3000的玩家，笔者建议不论破解与否都尽量在价格稳定后入手（刚发售价格存在炒作成份），哪怕只是入手单机，这样等破解后主机价格上涨时只要刷写一下破解程序就可以使用游戏镜像了（最好找比较熟悉的商家讲好购买条件，日后让商家免费刷写）。

任氏印钞机《口袋妖怪 白金》发售后立刻就掀起了一阵口袋热潮——正版卡带缺货、NDSL主机缺货。不过北京市场上近期出现了一批《口袋妖怪 钻石·珍珠》的限量版NSDL主机（美版），暗黑色机身上盖印有镭射的神兽图案，大盒密封包装，并附带皮包、光盘以及一张海报。整套主机的价格在1400元左右，考虑到《口袋妖怪》的江湖地位，手头宽裕的玩家可以考虑收藏。



近日来，西安秋雨连绵，温度一下降到了10摄氏度附近，出门的人们也加了厚衣。不过国庆即将到来，虽然天气比较冷，人们放松的心情却是逐渐升温啊！下面就让笔者把西安近来的游戏市场行情概括一下吧。

令人担忧的事情终于发生了，由于目前市面上能破解刷机的PSP-2000数量越来越少，所以主机价格就一天一个价。稍微值得高兴的是好在还有大批价格低廉的美版机器在，价格为1290元（估计节内仍会有涨价趋势），虽然之前有消息说美版机器质量有问题，但是到目前为止也没有出现什么有力的证明，所以现阶段还是建议各位读者先考虑美版。日版机器里，白色、银色、熏衣紫、雏菊蓝均是1430元；粉红色是1480元；在彩色机器不停涨价的时候，金属蓝却降价不少，估计是销售比较差的原因吧，只要1280元。

iDSL主机价格在平稳保持了一年左右后，现在已经跌到了史上最低价格，现在各款颜色的普通版主机均为1000元，中国龙限定版也仅是1030元。另外配套使用的烧录卡价格也有不小的变动，像是新版DS TT烧录卡（不带TF卡和读卡器）只需不到100元就可入手，连主机配齐一套基本上也不到1200元，这样的价格相信谁看到了都会心动吧。



本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	GBM	MSD（8G）	MSD（4G高速）
广东广州	沈朗	1410	—	998	990	—	190(M2)	95(M2)
广东深圳	久圣电玩	1440	—	1050	1080	—	240(M2)	130(M2)
北京	绿洲电玩	1360	—	1050	1080	500	220	105
陕西西安	快乐多电玩	1290	—	1000	—	420	240(M2)	150(M2)
山西太原	逸豪电玩	1400	—	1110	—	500	280	180
安徽合肥	红星四海电玩	1300	1000	1050	1050	320	150	80
哈尔滨	鑫星电玩	1300	900	1030	900	—	240	150(M2)
福建厦门	快乐多电玩	1350	—	1080	—	430	250(M2)	150(M2)
天津	MARS(战神)	1290	—	—	990	—	260(M2)	180



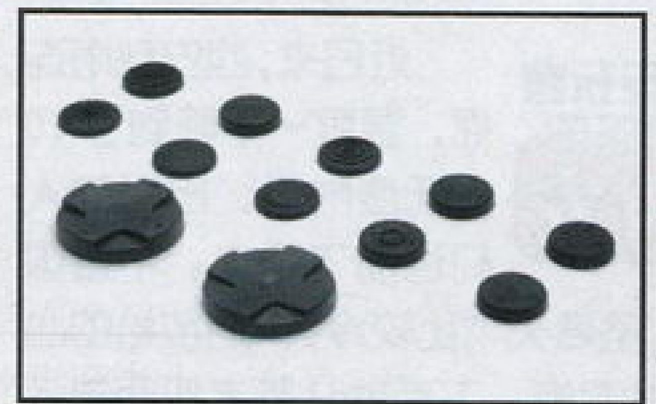
最近Xbox360上讨论最多的就是微软的秋季升级了。时不时放出的升级相关图片和视频吊足了玩家们的胃口。本次升级，仅仅是能将游戏安装到硬盘上这一项功能就够吸引人的了。转回到掌机升级，索尼对PSP的升级大家似乎都习以为常了，从最初的1.0版到现在的4.05版，PSP也的确增加了不少功能。但老任似乎不太喜欢这种更新方式，什么时候才能给NDS加个图片浏览的功能呢？下面看看近来掌机上有哪些新周边发布吧。

文 就爱360

按键帽套装

品名：アナログカバーキット
种类：配件
出品：Cyber
对应机种：PSP-2000
官方价格：580日元

我们上辑介绍的按键帽产品引起了众多读者的兴趣，这次再介绍一款同类产品。按键帽套装是Cyber最近刚为PSP-2000推出的配件，用于解决PSP游戏按键手感不佳的问题。专利权的原因，PSP方向键是分离式的，按键帽套装中则包含了整合式的方向键帽。套装中共包括两个方向键帽，10个滑杆帽，其中滑杆帽的花纹有圆形、点状等多种，可以获得不同的手感。产品有黑色和白色两种颜色，12个键帽，但只要580日元，性价比很高啊。







NDSL 全面保护壳

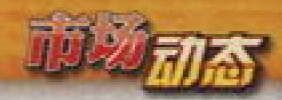
品名：シリコンカバーLite
种类：保护壳
出品：リンクスプロダクツ
对应机种：NDSL
官方价格：924日元



NDSL那娇嫩的身体极易受到伤害，所以不少玩家购入NDSL后的第一件事就是选一身衣服护身。以往的保护壳产品采用硬塑料材质，加大了NDSL的体积，某些地方还保护不到。全面保护壳产品则做出了改进，采用软塑料作为材质，只有33克重，套上后，NDSL不会显著增肥，手感也不错。全面保护壳除了将NDSL的正面和底部，还将打开后的上屏部分全部都包裹起来，甚至连L、R键也不放过，真正做到全面保护。产品目前有黑、分红、浅蓝、白四种颜色可选，924日元的价格也算厚道。







NDSL 全面保护贴

品名：Prodeco Film for DS lite	
种类：贴膜	
出品：ウイング	
对应机种：NDSL	
官方价格：1050 日元	

如果你不喜欢上面介绍的全面保护壳，想让NDSL轻装上阵，可以选择全面保护贴。一般来说，玩家们购入NDSL后都是在液晶屏上贴上贴膜做防护，全面保护贴则不仅包括了液晶屏贴膜，还包括了机身正面、上面板、下面板等多个贴膜，以达到保护NDSL的目的。其中上面板、下面版的贴膜为喇叭、十字键、A、B、X、Y键等地方镂空，根本不会影响正常游戏。产品上还印有可爱的史努比小狗狗的图案，贴上后与NDSL浑然一体，似乎变成了史努比限定版了。

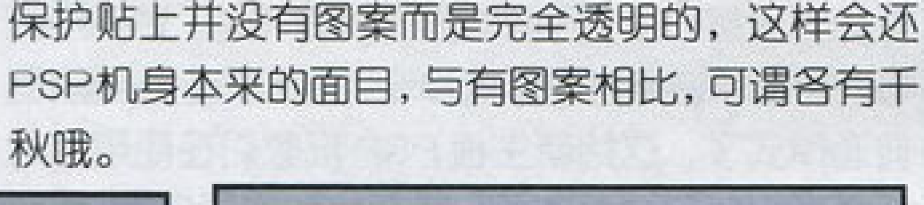




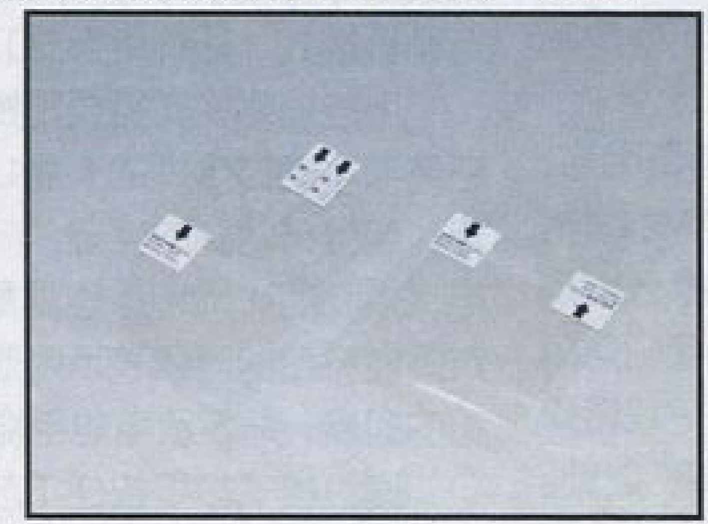

PSP 全面保护贴



品名：PSP 用本体保护シリコンフィルム	
种类：贴膜	
出品：アステック	
对应机种：PSP-2000	
官方价格：1180 日元	



PSP 玩家也不要嫉妒，因为在PSP上也有类似产品。PSP全面保护贴仍采用了分离式设计，电池盖、UMD光驱盖、方向键等部位的贴膜都独立出来，需要单独贴上，同样的按键部分也进行了镂空处理，而且恰到好处，正好能与机身吻合。PSP全面保护贴上并没有图案而是完全透明的，这样会还PSP机身本来的面目，与有图案相比，可谓各有千秋哦。




UMD 收纳盒



品名：PSP UMD Vault	
种类：收纳盒	
出品：DreamGear	
对应机种：PSP-1000/PSP-2000	
官方价格：14.99 美元	





看到这个酷酷的收纳盒可千万别以为是新款的PSP包包哦，其实它是专为UMD光盘准备的。如果你手头UMD光盘较多，又找不到合适的地方收藏，可以考虑这款产品。UMD收纳盒的外壳坚硬，可以很好地保护内部的UMD光盘不被损坏，还采用了按钮式开关，按一下开关盒盖才会打开。产品中央是UMD光盘的托架，将光盘放入其中就可以了。



文 Raeca

相信许多玩家都喜欢出行旅游，在本辑的“SP评测室”中，笔者就要向大家介绍两款出行需要的周边，一款是“神奇”的备用电池，一款是令人心动的保护壳，下面就让我们来详细看看这两款产品的特色吧。

GAMELINK 新版芯片控制级三用神奇电池
出品：GAMELINK
种类：电池
对应机种：PSP-2000
推荐度：★★★★☆
建议零售价：88 元



对于PSP玩家来说，反复的升级降级以及安装自制系统，一旦失败便会导致PSP主机固件的崩溃而无法启动。在这种时候，想要修复，就只有使用神奇电池引导PSP进入暗藏的修复模式系统，从而重新安装固件。然而现在新出厂的主机，即便是能够破解，也不再能够制作神奇电池，更不用说将宝贵的原装电池制作成神奇电池用完之后再刷回普通模式了，这给新主板PSP玩家们在使用上给玩家们带来了诸多不便，甚至每次都要去JS那里被宰50块钱。

这款来自香港GAMELINK的三用神奇电池，便很好地解决了玩家们的困扰。首先GAMELINK三用神奇电池是以一块“备用电池”的身分出现的，而非使用机会有限的专用刷机工具。我们可以看到，在GAMELINK三用神奇的正面有一块特殊的控制面板，这便是这款神奇电池的“神奇”之处。在默认状态下，也就是不进行任何操作时，神奇电池与普通的电池没有任何区别，它自带1200mAh容量，能够在满负荷状态下为PSP-2000提供近4小时的电池续航时间。玩家们购买了这款电池产品，就如同在日常使用中多了一块备用电池。而一







旦按下控制面板右侧的“PUSH”按钮，神奇电池就被激活它暗藏的另外两项功能，那就是电能检测与刷机模式（即神电模式）。

电能检测模式需要短按“PUSH”按钮，切换后电池将通过中间的4盏LED灯显示电池剩余电量，电量槽两侧的字母“F”表示Full，也就是满电，E则表示Empty，也就是电能耗尽。当4盏LED灯同时亮起的时候表示电池电能充足，只有3盏亮起的时候，则表示电池电能仅剩75%，以此类推。

刷机模式需要按住不放“PUSH”按钮不放进入，10秒之后4盏LED灯将开始闪烁，这时便进入了名副其实的潘多拉电池模式。这时将电池安装在PSP-2000的电池舱内，然后启动主机，便可配合神奇记忆棒直接进入维修模式，无需对电池进行任何刷写操作。

GAMELINK的三用神奇电池，在平时不进行对控制面板进行操作的情况下便是一块普通的电池，玩家们即便是将刷机程序拷贝在记忆棒上，也不会进入PSP主机内的工厂维修模式。而通过短按与长按“PUSH”按钮，不仅可以对电池实际电能残余有所了解，还可以很方便地激活神奇电池功能，进入工厂维修模式。对于玩家来说，能拥有这么一块“备用”电池，会省去许多麻烦。

黑角新版PSP心动元素真皮保护盒
出品：黑角
种类：保护盒
对应机种：PSP-2000
推荐度：★★★★☆
建议零售价：78元



在当今如此追求时尚个性的年代，相信没有玩家会愿意使用千篇一律的周边产品，而国内著名周边厂商黑角则在最近又带来了新的产品，这款黑角新版PSP心动元素保护盒采用了多款色彩极其丰富的图案，让人感到耳目一新。



心动元素保护盒是对应PSP-2000和PSP-3000的外形设计的，由高级皮质材料制成，保护盒表面触感柔顺细腻，令人爱不释手。另外，心动元素保护盒的材质还拥有不错的保护性能，抗冲击且防污渍，使PSP总能保持光彩照人。

心动元素保护盒内部辅以绒布面料，可充分保护新版PSP主机面板不受划伤，柔软的绒布也不会给PSP屏幕留下压痕。保护盒内部的固定卡座采用了高强度材质制造，韧度强，不易变形、老化，能够稳稳地固定住PSP机身，让PSP得到最大限度的保护，而玩家只要翻开保护盒就能使用PSP进行游戏，无需取出主机，十分方便。



心动元素保护盒在UMD舱盖的位置，设计了一个可翻开的“隐藏”盖子，可以打开一定角度，用于开合UMD舱盖更换游戏光盘。在盖子的内部，还设计了两个记忆棒小袋，有多根记忆棒的玩家便可以同时携带它们出门，对于国内玩家来说，这样的设计倒是非常贴心。

包装内附带的真皮手绳同样采用高档皮革制作，在造型上比起官方手绳更加个性美观。手绳采用了金属吊扣，配合宽阔的皮质主体，能够承受10Kg的重量，再加上安全扣带，即使是拎着小P做大回旋也不怕它飞出去，平时携带出门当然更不成问题啦。





四格是颇受大家欢迎的漫画方式，你想过自己创作四格吗？不会画画？没关系，且看这次给大家带来的全自动四格生成程序。只要大家进入http://crocro.com/auto4koma/index.cgi这个网址，向空格里输入关键词以及漫画主题，就能自动生成漫画。






食人花

《马里奥》里的食人花除了充当一下流程中的绊脚石外，几乎不对马里奥和路易的性命造成威胁，造型上甚至也给人又傻又可爱的形象，不过现在喜好把游戏怪物实体化的人也不少，看到这个仿真食人花，不禁让人背脊一凉。

胧月：摆一盆在家，我是断然睡不踏实的，但兴许防盗功能不错。



▲可以看出做工之精细，已几乎可以以假乱真了，这东西要是被什么木灵附了体……



SM爱好者专用电话

我们经常能在动画游戏中看到女王型角色把男主角踩在高跟鞋下蹂躏的场景，如果你是一个小“受”，那么我推荐你买这款手机，只要便宜的150元人民币就可以了。

胧月：这孩子思想龌龊的，一定要是SM爱好者？足控不行吗？

宇轩：五十步笑百步。

中世纪风？骑士高达驾临

骑士高达这个名字可能很多读者都会觉得有点陌生，其实它在Q版的SD系列中也算是有一席之地的，因为其欧洲风格的造型受到了不少粉丝的追捧。这次Bandai 决定将它制作成正常比例的模型，为的就是再现骑士高达那飒爽的英姿。名为骑士，那自然还要有自己的战马和各种武器，骑士高达的武器包括了大剑、长枪、盾牌等等，手持长枪跨上战马的英姿还是很帅气的！

乌冬：作为一名忠诚的西多饭，我认为这种机设连优西都不如，还怎么跟我们的弗里敦比啊。

胧月：KUSO要有限度，要博爱，要允许80后用颜文字，90后用火星文啊。

盲先知：这都是什么乱七八糟的比喻。

■马的比例似乎稍有些大，显得骑士的身材似乎不够强壮。


■可以看到骑士高达身上铠甲的细节都很精致，各种修饰也很华丽。


■如果不看脸部和脚部，可能都不会把它和高达联系起来吧？



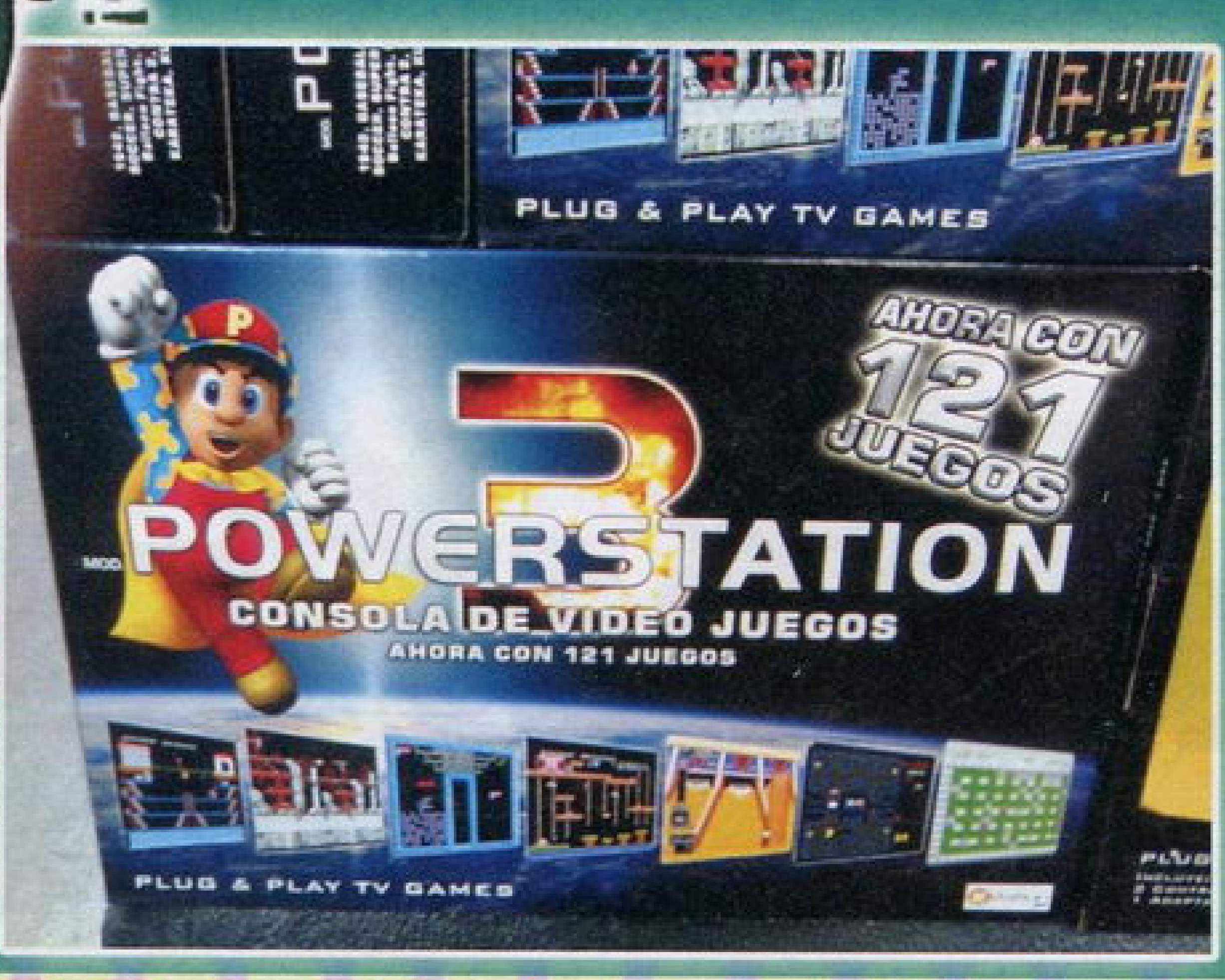
方块机一去不复返，山寨主机机能飞跃！

谁说冒牌货没有好东西的？假牙、假发就是好例子。谁说山寨机裹足不前的？那绝对是诽谤。各位同学，时代在进步，不要总是把PS2外形的方块机拿来说事，现在是“PS3”的时代，懂吗，PS3！

这款在墨西哥商场中公开出售的Power Station 3内置121款PC游戏，通过包装盒上展示的图片，以“款款经典”来形容毫不为过。至于那个帽子上顶了个“P”的代表形象，明眼人瞬间就能辨出是那谁谁谁的少年版了。

PS3果然棒！

雷伊：





手机能有多小？



Nokia的7280不知道大家看到过没有，它也是世界上第一部成功的商业化量产微型手机。不过它相比起下面这款索爱的戒指手机来，还是差得远了。这款戒指手机，是由Tao Ma所设计出的概念，在上头还有小小的显示屏幕。当来电时，手只要抬起来靠近耳边，就可以通话了，另外它的充电座也非常帅。

不过宇轩我还是有许多疑问。比如，指环的大小怎么调节？女士用的话会不会显得太大了等等。当然，最重要的，它怎么按号码发短信啊？

胧月：仔细一看，还有个砖头本体踹在口袋里。

乌冬：……





超造型魂《怪物猎人2nd G》发售

超造型魂是属于Bandai旗下的模型系列，至今已推出过《龙珠》、《圣斗士》和《筋肉人》等多个主题，下面介绍的是该系列的最新的主题——《怪物猎人 2nd G》。这个主题一共有9个样式（8个普通样式加一个隐藏样式），收录了游戏里的迅龙、轰龙和雄火龙等极具人气的怪物，并且迅龙还是首次被模型化。模型的做工非常逼真，怪物的皮肤纹路、肢体动作和面部表情都得到了最大程度还原，使得它们的雄姿在游戏以外得到再现。



▲雄火龙一家全部到齐了，竟然连动作都是一样的。（汗）



▲角龙不愧为沙漠的暴君，头上的双角非常威风。

▲轰龙的经典威吓动作，记得要带上耳栓哦。（笑）

▲迅龙压低身子准备狩猎了。



▲最后当然还少不了傻傻的大怪鸟啦，这个活宝是以青、红两个一组发售的。

胧月：你不是不玩《怪物猎人》了嘛，怎么还这么傲娇啊。



机械看门狗——Rovio

你想在你的家里养一只数码看门狗么？那么WowWee公司的机器人Rovio绝对是一个不二选择。它平时会在你设定的路线下进行环绕巡逻，一旦发现异常情况，它便可以使用移动电话、互联网、Wi-Fi等多种通讯渠道与你进行联系。你平时也可以通过Wi-Fi控制它到处晃荡，传回一些有趣的影像与图片。最重要的是，它只需2000元人民币就可以了，机器人的价格终于白菜化了啊。

胧月：“它只需2000元人民币就可以了！”


游戏美图秀
自从从琉璃JJ那里接手美图秀以来，已经过了半年了。多亏了各位读者支持，宇轩才有力量每辑不停地点啊点啊，找出最漂亮的7、8张图奉献给大家。好了，不多说了，本辑美图秀也照常开始喽！
栏目主持 宇轩
宇轩：要是地下的矿坑中都是这么可爱的MM，相信人人都想去当矿工了吧。
宇轩：玫瑰、巧克力与红衣的少女……乌冬，快扶住我，我要晕倒在少女的怀抱里了。
乌冬：哼哼……
（揪住机会猛踩）



宇轩：如果某天早晨我打开窗户，看到的不是吵闹的汽车而是一群群骑着扫把的小魔女，那该有多幸福啊。

宇轩：这张图是宇轩特地挑选出来的。淅沥的雨中，透露出祥和、宁静与少女的淡淡忧伤。

栏目主持
洋葱 嘟嘟

十一长假各位都打算怎么过呢？嗯，不过大家拿到这本书的时候大概十一已经过完了吧……那么，周末怎么过呢，来养只小熊怎么样？当然不是让大家去养只真的小熊，而是最近发售的一款NDS轻松休闲游戏，而且这只小熊有点特别，她有一副可爱的萝莉外表，嘿嘿。喜欢可爱风的MM们，快来看一看吧。



甜品屋

游戏小贴士

名称：熊姬和她的伙伴们
平台：NDS
发售日：2008年09月25日
出品：Dimple
类型：养成类

被寄养了……

像往常一样无忧无虑的单纯小熊乐颠颠地跟饲养员打招呼，饲养员却告诉她分别的时刻就要到了，原来动物园要进行为期两周的整修，所以这两周的时间内小熊不得不暂时被带到新的动物园寄养，新的管理员和新家怎么样呢，小熊有点忐忑不安，不过似乎可以遇到很多从来没见过的动物朋友哦。



▶看动物园的园长是不是长得很像樱桃小丸子她爷爷啊？哈哈。



萌萌动物园

就像我们的下午茶时间一样，动物园的小动物们每天都有“外出时间”，一到时间小熊就可以出门闲逛了，新的朋友都是在这里结识的呐！温柔的淑女牛姐姐、成熟性感的老虎小姐，为什么这里几乎都是御姐？难道是为了衬托出小熊的独树一帜？





▲敬礼！



◀不要以为动物园里全是可爱的萝莉或御姐，像这种模样的猥琐猴子也是存在的。



▲小兔子公主来打招呼了。

拍拍小熊

看到画面上的相机了吗？点一下可以进入拍照模式哦。来记录下小熊的各种状态和表情吧，状态一共有七种，没有特别情况时小熊都是处于乐呵呵的普通模样，摸摸她的头对她好一点呢，她就会表现出“开心”，用手指弹一下她的额头又会变成生气、悲伤的模样。当然小熊也有闹情绪的时候，长时间不被管理员搭理或者比赛失败的话，小熊的心情跌落到谷底的情况也是有的。遇到这种情况就给她最爱的蜂蜜、鲑鱼或者充满爱的抚摸吧！太幸福或是太不幸对小熊的成长都是不利的，大家要注意了。

◀偷偷说一下，拍到好照片是可以卖钱的！



▲不听话就弹一弹。

◀天下哪有免费的午餐呢，拍照的胶卷数量有限，用完了要花钱再买的！

赚钱咯

小熊可以赚钱？当然，比如将抓拍到的小熊的精彩照片卖到商店去（可怜的小熊，被卖了……哈哈），又或者带小熊去参加表演SHOW才艺！表演得好的话就能得到奖金，人气也会大增，有了人气名气那出场费还能不水涨船高吗？不过失败的话……特别是观众人数众多的时候出丑那可是大忌！要知道，人心散了，这之后就更难带了……

▲好大一条鱼！

▲同一种照片在一天内出售两张或以上后，照片的价格会下降。

训练咯

为了在SHOW中赚钱、赚人气，平时就要加强锻炼。买了技能道具吗？没有道具的话无法训练哦！技能道具分为音乐系、力量系、技术系等几种，某个道具等级上升后，同系的道具使用也会变得更加容易。

▶老虎小姐来加油了，小熊状态满分，训练效果UP！

秀一SHOW

啦啦啦，小熊花拳绣腿啪啪啪，有人鼓掌吗？HIT的时候小熊居然燃烧起来了？不对不对，应该说小宇宙升起来了，一鼓作气连续成功吧，人气会急升，奖金也会大增哦。





洗澡咯





▲荡秋千。

一天下来又是拍照又是训练表演，真是够累的。咦，发现商店有卖温泉票！这下可以带着小熊去洗白白了！洗澡的时候朋友们也来了，还说了一些贴心的话，可以作为今后的成长参考哦，管理员也留意一下吧！

经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK

最近玩了《忍者龙剑传II》，感觉这是一款难度不小的游戏。印象中"《忍龙》系列"的特色就是高难度。再回想一下以前在GB上玩过的《忍者龙剑传 摩天楼决战》，由于游戏没有记录功能，因而只玩过前面几关，却从来没通关，觉得十分可惜。不知玩家们玩过多少和忍者主题有关的游戏呢？这次我们的主题就是"忍者"。

栏目主持 盲先知

好游戏永远不过时

本辑主题 忍者

在现实生活中忍者既是武士也是刺客，平时接受忍术的训练。"忍者"这个名词最早可以回溯到江户时代。忍者像日本武士道和日本武士一样，遵循一套自己引以为荣的专门忍术，与大众的想法相反的是，忍者其实大多专门从事间谍活动而不是暗杀。而游戏中忍者的能力更是进一步的进行了夸张，隐身、飞行、甚至还能有其他的特殊的忍术本领，简直是战无不胜，无所不能了。

文 丁丁

忍者龙剑传 摩天楼决战

原机种：GB　模拟器：DSBoy/Rin　适用机种：NDS/PSP



▲击败第一关BOSS。

《忍龙》是Tecom的当家游戏系列之一，在FC时代就发售过3作。这是首次转战GB主机，本作也是GB上惟一一款《忍者龙剑传》的游戏。虽然登陆了掌机，但是游戏的整体水准和风格却没因此而改变，游戏的特色就是高难度和那流畅的手感，认为自己是动作游戏高手的玩家不妨试试。

游戏共有五关，每个关卡的BOSS也各有特色，比如第一个BOSS会爬上天花板攻击主角，还有第二关的BOSS两兄弟，能够让玩家的行动速度变得缓慢下来，只有抓住每个BOSS的弱点和记住它们的攻击规律才能将其打败。可惜的是游戏并不支持记录，所以除非一气呵成地通关，否则每次都要重头玩起。笔者就是受害者，对前面的前几个关卡简直了如指掌，后面的却几乎没玩过。值得一提的在游戏的标题画面按住同时A、B和START就能进入音乐模式，选择每关的音乐进行欣赏，由此可见了厂商的诚意。

超级忍者君

原机种：SFC | 模拟器：Snes9xTYL/SNEmulDS | 适用机种：PSP/NDS


▲茶茶丸使用踩踏攻击敌人。

诞生于FC平台的《忍者君》很多人都非常熟悉，相信大家一定记得那个可爱造型的Q版忍者使用手里剑的场景。现在要说的这款SFC上的《超级忍者君》主角叫做茶茶丸，游戏厂商杰力克做为FC时代任天堂的6大特权商之一，曾在FC上出过了6作该系列作品，类型十分的丰富。而此作作为SFC上的游戏，画面上也更加细腻。游戏继承了原作横板过关类的动作游戏类型，主角也增加了许多以往所不具备的本领，比如踩踏和冲刺，通过不断挑战每一关并击败BOSS，来获得不同的新能力和绝招。游戏的特点就是以Q版的主角和可爱的画风见长，值得一提的是本作还支持双人同屏进行游戏。推荐给那些喜欢怀旧和对2D横版过关游戏有爱的玩家们。

火影忍者 木叶忍法帖

原机种：WSC | 模拟器：PSWAN | 适用机种：PSP

《火影忍者》这两年在动漫世界风头正劲，相信大家一定不会陌生了。而根据《火影》改编的游戏也不少，不过知道这款游戏的玩家应该还是少数，作为《火影》改编成游戏的第一作，《木叶忍法帖》并没有选择了当时最流行的GBA平台，而是选择了相对冷门的WSC，游戏类型为RPG。游戏的剧情再现了《火影》动画最初的剧情，十分忠于原著，出场的人物比较多，战斗时的动画也毫不含糊，和动画中的描写一样，每位角色的绝招都各具特色，比如雷切、八门遁甲等。对战时必须选择合适的人选组成队伍，还要熟练地运用各种实用的忍术招式才能顺利游戏。游戏一大亮点就是战斗起来看上去十分华丽，富有动感，完全再现了动画中每个人物的招数动作。游戏中还包括了一些小游戏供玩家选择，作为《火影》游戏的开山之作，喜欢动画的玩家千万不要错过。

▲编辑小队，三位主角哪个是你喜欢的呢？

忍者神龟 决战斗士

原机种：FC | 模拟器：NesterJ | 适用机种：PSP

《忍者神龟》动画是老玩家的一定都看过，而它改编的游戏也很多，这次要介绍的是FC平台上的《忍者神龟 决战斗士》，本作在当时可以说是FC上格斗游戏中的佼佼者。游戏的剧情是四只忍者神龟为了拯救自己的师傅而踏上了寻师之旅。游戏的模式十分丰富，除了剧情模式以外，还有双人对战模式和人机对战模式，甚至还包括了淘汰赛模式。每个角色的招数各有不同，还有每个人独有的绝招等等，区别还是很明显的。除了4位忍者神龟之外，BOSS许瑞德也作为可选人物登场。可惜FC卡带的容量有限，游戏中总共只有7个可选人物，能选择的游戏场地也比较少，不得不说是一个遗憾。除了背景音乐外，格斗时还加入了语音，再现了动画中的场面。此款游戏的特点就是格斗时的手感十分的硬派，毫不生涩。推荐给喜欢硬派格斗游戏的玩家们。



◀最终战胜了大坏蛋许瑞德。

玩了以前的游戏，觉得有的游戏只有在以前的那段时间才觉得好玩，而有些游戏并不会因为时间的流逝而退色，反而成为永恒的经典。所以评价一款游戏时最重要的是游戏性，而不是所谓的画面。

▶神出鬼没又命比纸薄，Chip这忍者当得也算够尽职了



大家好，饼干将要从本辑开始回归米饼教室，不知道有没有FANS想我了呢？（台下人开始丢番茄、臭鸡蛋……）米格、宇轩，你们两个要是再敢乱丢东西就死定啦！看下课以后我怎么收拾你们。不过现在还是快点进入今天的正题吧。

栏目主持：米饼

软饼干： 上课了上课了，宇轩，你先上来把讲台上的垃圾清扫一下吧，看你刚才丢得那么卖力，都赶上疯兔了，真不知老子跟你有啥仇……

宇轩： (—_—) 只是想顺便锻炼一下身体而已，咱这做编辑的，每天都缺少锻炼，现在胳膊腿都是硬的，不活动活动都怕肌肉会萎缩。

软饼干： (—_—|||) 就你小子废话多。米老师，还是你快来说说今天为我们准备了什么内容吧。

米格： 嗯，今天我们要给大家带来的内容是NDS模拟器的一些相关知识和使用。

软饼干： 哦？记得之前模拟器已经在“玩转NDS”栏目中为大家详细介绍过了嘛。

米格： 没错，是进行过详细的介绍，不过今天主要谈的是一些有关模拟器使用的一些小技巧。

宇轩： 不就是No$GBA嘛，这个我也玩得转。

米格： 别着急嘛，还是听我慢慢来介绍吧。

No$GBA带来的方便

米格： 现在NDS模拟器真是日趋完美啊。

宇轩： 是啊。可用电脑来玩NDS游戏，操作还是比较奇怪的。尤其是没有手柄的话，键盘、鼠标经常忙得人不可开交。

米格： 其实对我们这群有NDS的玩家而言，当然不会选择用模拟器来打游戏啦，但模拟器却是我们玩游戏不错的辅助手段。

宇轩： 此话怎讲？

米格： 比如，NDS游戏有这么多，经常时不时一天就放出5个10个游戏ROM，想知道好不好玩，当然要自己体验一番才是啦。这时，看看自己烧录卡上剩下不多的空间，结果为了测试几个最终可能都完全不合自己口味的游戏，把游戏ROM搬来搬去就折腾了一上午。

软饼干： 我就经常遇到这种情况……而且经常因为懒得把游戏往回搬，导致许多游戏打了一半就中途放弃。

米格： 所以这种时候，模拟器就派上用场了啊，可以下下来先在模拟器上品味一番，再来决定是不是要拷贝到NDS上长期作战。

软饼干：嗯，这主意确实不错。

如何才能让No$GBA直接打开压缩文件？

米格： 宇轩，你平时从网络上下载的ROM文件都是什么格式的？

宇轩： 当然是压缩的了，要么RAR压缩文件，要么ZIP文件，有时候还有7Z这种压缩格式。

米格： 那你要使用模拟器来测试游戏怎么办？

软饼干： 那还能怎么办？当然是把游戏解压出来啊。

米格： 测试完不好玩还要再删除解压的文件，多麻烦啊。

宇轩： 是比较麻烦，而且经常还会因为运行了ROM导致不重新启动电脑都无法删除的情况发生，结果重新启动电脑也忘记了ROM解压在哪里，不知不觉就成了硬盘里面的烂文件，不知道占掉了我多少硬盘空间呢。

米格： 所以说，如果No$GBA模拟器能够直接打开压缩格式的ROM文件，测试游戏就方便多啦。而这个功能其实已经可以通过MyZoom这款模拟器外挂程序实现了。

宇轩： MyZoom啊，听说这个东东很好用呢。

米格： 嗯，它本来是个No$GBA放大镜软件，启动它之后，No$GBA就会自动在后台启动。而MyZoom用自己的ROM载入功能替换掉了No$GBA载入工具，可以直接选择压缩文件打开，打开后会提示玩家在压缩包中选择ROM文件，选择压缩包中的.nds后缀文件后点击“解压”按钮就能直接开始游戏了。

软饼干： 这样的确方便多了啊。

米格： 试过游戏后，符合自己的口味，就拷贝到烧录卡上玩。省下的时间还能再测试不少别的游戏呢。

如何才能让存档通用?

软饼干: 话说这模拟器的效果还真了得呢，玩起《龙珠DS》来真流畅，一个不小心已经玩得上道了。

米格：没关系，等下回家还可以继续玩嘛。

软饼干: 等下就拷到NDS上，回去以后追忆童年……

宇轩: 那可苦了你啦，等下还要再花一个多小时把前面再打一遍啊。

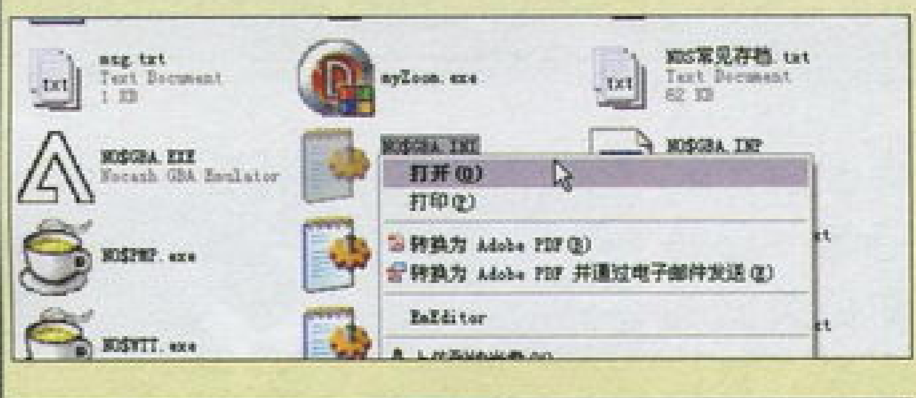


软饼干: 是啊……就没啥办法能把模拟器存档弄到烧录卡上吗?

米格: 当然有了，本来模拟器和烧录卡的存档就可以通用的嘛。

宇轩: 可是我之前折腾了很久都没成功。

米格: 那是你方法不对。其实想要将模拟器存档导出很简单，如果你使用的是R4、M3DSR等一些采用标准存档文件进行存档的烧录卡，直接通过修改No$GBA配置文本，将“SAV/SNA File Format ==”一行设定为RAW即可。然后在模拟器目录下的“BATTERY”文件夹中我们就能找到与ROM同名的.sav存档文件了。直接将其复制到烧录卡上就可以正常读档。




```
Joypad Button R == 6
Joypad Button X == 7
Joypad Button Y == 8
SNESpad Adapter == -None/Disabled (fast)
SNESpad Button A == -Button A
SNESpad Button B == -Button B
SNESpad Button X == -Button X
SNESpad Button Y == -Button Y
Mouse Control Mode == -Free Move (right button=on)
Joysticks/Gamepads == -Enabled

SAV/SNA File Format == Compressed
IIautoRun == yes
Firmware Boot == Manual
3D Renderer == nocash
IIsnd == stereo
IIreg == show
IIcrk == show

gdb_xsiz == 00000000
gdb_ysiz == 00000000
```

宇轩: 记得以前在哪里看过介绍，直接使用哪个软件好像就能直接转换存档的。

米格: 你说的没错，用一款名叫DS Save Tools的软件其实更方便。不论你是否修改No$GBA配置文件，软件都会自动识别到存档模式，更重要的是它支持多种存档格式输出，如果你的烧录卡并非采用标准存档，那就必须用到这款软件进行一个简单的转换了。打开软件，在“源文件”处点右侧“打开”按钮，在模拟器目录下的“BATTERY”文件夹中找到想要转换的存档，之后再选择一个输出路径，下面输出格式选择中选好自己的烧录卡，点“目标文件”右侧的“转换”按钮，就能轻松搞定了。

宇轩: 对对对，我就是用了这个软件，可存档却无法导出。

米格: 我看看……倒，你这什么版本的，软件最新都更新到v1.1.4，你用的还是最早的版本，那时确实还不支持No$GBA存档的转换呢。

宇轩: 原来是这样，我说怎么我就搞不定。

米格: 另外，如果想把存档复制回电脑供模拟器使用也很简单，如果你是标准存档，不论No$GBA如何配置，都可以将存档直接复制到“BATTERY”目录下，都是可以正常载入的。如果你的烧录卡使用非标准存档，那就再用DS Save Tools转换一下啦。

软饼干：原来这么简单啊，老子这就把ROM+存档拷贝到烧录卡上玩去!



结语：其实模拟器还有很多经典应用，这里我们就不再赘述，之前看过相关介绍的玩家应该都清楚，下次我们还是来进入新章节的讲解内容吧。

文 拉克斯

栏目主持 羽纹

专区地带 ZONE STRIP

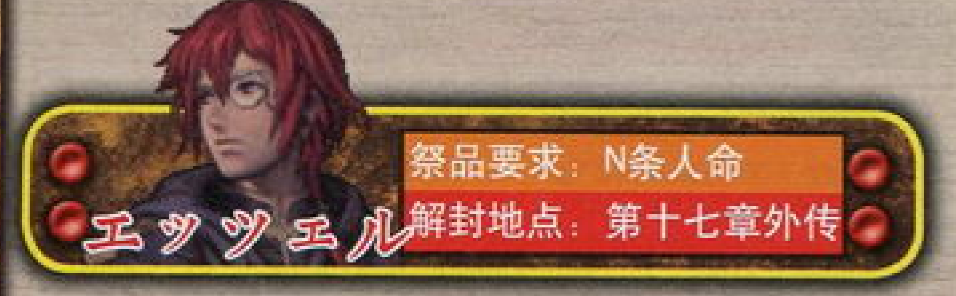
FIRE EMBLEM

火纹大陆

加贺昭三当年为了更好的描绘他心中的“中世纪”，曾特意去过欧州一些地区进行采风。这一趟旅行，使他在创造《圣战系谱》时大量地引用了凯尔特以及北欧神话中的人名、事物以及典故。最终《圣战系谱》成了不朽的名作。而《圣战系谱》也是系列中名词引用最多最广的一作。尽管现在来看，这不算什么特了不起的事。但在当时那个信息还不流通的年代，如此巨量地引用神话经典里的名词的游戏。除去“《真・女神转生》系列”和一些RPG超大作外，《圣战系谱》在众多游戏作品里也算是名列前矛的。

用生命做祭品的众神（下）

这次我们接着上辑，再来说说《新・暗黑龙与光之剑》里剩下的三位大神，如果说上次四位是有着明显的神格的话。那剩下的这三位则有些特殊了，那我们一起来看看吧。



这位可不是神了，而是一位历史上的名人，这便是エッツェル王，中文为艾柴尔王。正确地说，艾柴尔是他的德语名字，他真正的名字便是有着上帝之鞭之称的最后一位匈奴王阿提拉。他是一位英豪，军事上的天才，他将辉煌的罗马帝国打得近乎灭亡，是他把当时还被称为蛮族的日尔曼人推上了历史舞台。但是他最后还是没能完全地灭亡罗马帝国以及打倒日尔曼人。据说他不高，而且还有些胖，样子也不是我们在电影《匈奴王阿提拉》看到的英国演员杰拉德・巴特勒那英武的形像。甚至可以说样子有些丑，黑眼黑发的他有着明显的东方人的特证。在他40岁那年，他迎娶了一名日尔曼姑娘，宴会上他疯狂饮酒、烂醉如泥，第二天因为流鼻血过多窒息而死。他死后，因为几个妃子争权，强大的匈奴帝国也四分五裂了。因为他的强大对日尔曼人留下了深刻的印像，在德国著名的歌剧《尼伯龙根的指环》中也有登场。因为阿提拉的强大，匈奴成了西方人眼里“凶恶”的代名词，在二战时，希特勒的士兵就被欧州人称为“匈奴人”，可以说阿提拉对整个欧州的影响一直延续到了现代社会。



ユミル

祭品要求：N条人命

解封地点：第二十章外传



这位老兄在游戏中是位“巨人”，其名字也是位巨人，这便是北欧神话里最初的巨人ユミル，中文为伊米尔。伊米尔是北欧神话中和神牛安德胡妈拉一起出现的。伊米尔喝着神牛的奶，生出了巨人族们。而同时在一块被神牛舔着的盐里生出了神族之父布里。这之后，巨人和神族也算是和平相处。伊米尔的女儿还嫁给了布里的儿子，并生下了一些神族的子孙。但和平没过多久，布里就和伊米尔发生了争斗，巨人们杀死了布里。之后以布里的孙子奥丁为首的神族们打倒了巨人族杀死了伊米尔，伊米尔的血染红了世界，巨人们眼见斗不过神族，便游出了血海，逃到了世界的北边。此后，奥丁拿巨大的伊米尔的身体创造了世界，成为了众神之王。但是众神和巨人们的斗争并没因此而结束。这两个本是很亲近的种族一直斗争，直到最后诸神黄昏，一切又回到了起点，重新开始。



ナキ

祭品要求：壹条龙命，一把用印度大蛇的牙打造成的剑

解封地点：第二十四章外传

在解读这个人物之前，我们要解读下这个名。ナキ用日文读音的话，汉字写为凪，但她的名字自然不会叫凪。写做ナキ是制作人玩的一个文字游戏而已。其真正读音为Nagi，按照梵文的读音应该写做ナーギ。而ナーギ便是印度神话中，娜加一族中女性的称呼。娜加是印度神话中的龙族，他们住在地底、海底，身上有着巨毒。佛教将他们吸收为护法的八部之中。娜加是族名，也是族中男性的称呼，娜琦则是女性的称呼，而该族的王者被称为娜加拉夏（拉夏是梵文中王的意思）。传说这娜加一族是人首蛇身，他们有的住在海里有的住在地下，身上有剧毒，就算是天神中了他们的毒也会致命。但是神鸟迦楼罗就经常捕食娜加一族，最后迦楼罗毒满全身便在火中涅磐。传说中，迦楼罗是毗师奴神的坐骑，而娜加一族的神难陀龙王则是守护毗师奴神沉睡的龙神。因此娜加一族虽然在印度神话里的地位不是太高，但其也有着一定的神格。

说到这，大家对这个名字有了一定了解吧。那从剧情角度上讲到底这位娜琦是何许人也呢？一说是娜加本身，一说是游戏中小龙女琪芝的成年版。说娜加本身则因为毕竟有了神格的娜加不存在性别问题，再加上游戏中其的称号为神龙王的化身，以及游戏其加入时的事件名为“觉醒的神龙王”，还有那个封闭的空间等等，都暗示着这位娜琦很可能就是娜加本人。而说是小龙女琪芝的也有说法，先说名字方面，娜琦和琪芝自然不同，但琪芝可以理解成是她的幼名，在其成年后就继承了娜琦的名字，所以这也是很有可能，另外是她和琪芝在剧情方面不会一起出现，且她所处的是个异界的空间，既然是异界，那说是未来也不无可能。且由她那得到的法鲁西昂会较弱以及以前初代和《FE3》的资料中曾说过娜加是男性等等说法，也都有一定道理。倒底是谁，既然游戏中现在还未明说，我们也不方便自己去YY，这个还是得由制作方来补完吧。不过，不管是哪种可能，这位娜琦的出现也改变了加贺最早的对神龙族的设定。不知道这是向《FE》之父加贺致敬还是有意的奚落他呢？

自从《圣战系谱》带起了这风潮，系列以后的作品，都大行此道，大量地引用各种名词。当然也不得不说，最初的几作，包括《圣战系谱》在引用时感觉更加随意了一些。而之后的作品则更加严谨，做到了引用的名词和所配的游戏人物、武器等等可以吻合起来。所以自从进入了GBA时代后，不管是在日本还是国内，开始对“《FE》系列”进行名词考证的人越来越多了。



栏目主持 羽纹

狼人传说

欧洲自古就流传着这样一个传说，在乌头草盛开的圆月之夜，受到魔法诅咒的男子身上会长出一层厚厚的毛，外形改变成为狼，去捕杀其他动物，等到黎明快要来临的时候，又会褪去狼毛，倒下睡觉直至醒来。作为欧洲魔怪经典形象，狼人比弗兰肯斯坦（Frankenstein）稍晚一步踏入《恶魔城》，之后便很少缺席。

文 深海披风

狼人

狼人在英语中的说法为“werewolf”，这一词来源于古代英语中的wer以及wulf，其中wer的意思是男性人类，wulf则是现代英语中wolf的原型。

英国作家萨宾·巴林·古尔德（Sabine Baring–Gould，1834～1924）是世界上研究狼人文化的权威，1865年著有《The Book of the Werewolves》一书，在这本书中提到关于狼人故事的溯头，大致分为：历史传说、自然起因、神话传说、民间传说四类，这些源头与演化又相互影响。历史中狼人涉及残暴地杀人以及掘尸，故事的变例及发展更加复杂，在此不做讨论。在这本书第二章引述了古罗马诗人奥维德讲过的这个著名故事：

“有一天，阿卡狄亚国王吕卡翁在招待宙斯的时候，把一盘人肉放在宙斯面前，想看看他是否无所不知。于是，宙斯一怒之下把吕卡翁变成了狼……全世界有半数的人相信，或者曾经坚信狼人的存在，并且那些与阿卡狄亚毫无关系的人也相信狼人经常出没在挪威的森林里；这一迷信深植于斯堪的纳维亚人和条顿人的心中，远远早于吕卡翁的存在；而且我们只需稍微看一眼东方文学，就会发现这种迷信也是同样牢固地存在于东方人的想象中。”

这可能是最早的关于人化为狼的故事，于是有了人受到巫术诅咒或者利用魔法主动附身



变身为狼的说法。大部分的自然原因与食人嗜血的残忍人性或者某种致幻的精神疾病有关。《晓月》中引入了转生的设定，也可能源于萨宾把神话中狼人故事的源头归结到超自然力以及灵魂出窍(星体投射)：



“在大部分的神话体系中都有人变成野兽的说法。希腊众神在执行不同任务的时候把自己变成不同的动物，这样他们就可以获得比人类更快的速度、更好的安全感以及更强的隐秘性。在东方的宗教传说中也有很多关于人变成动物的故事。几乎在所有人类的意识当中，野兽与人类的灵魂之间的差别并不是十分明显，这也正是灵魂转世理论建立的基础。但是这种观点并不只仅仅是佛教徒才有的，而是相当常见的。精神和灵魂只是被囚禁在某个肉体当中，在某些情况下，灵魂可以脱离自身的肉体转而进入兽体或者另一个人体——只是在不同的神话体系中，这种脱离进入的形式有所不同而已。在大部分的转生故事中，人们迷信地认为那些能够改变外形的人都会受到尊敬，并且拥有自然界赐予的更高级的能力。在基督教国家中，牧师眼中与异教徒相关的东西以及属于恶魔的超自然力都不被教会接受。异教徒的神变成了恶魔，异教徒的神迹也不过是巫术。基督教徒认为能够进行外形转换的古代神的力量也是一种巫术。那些转生故事变成了害人的毒气，那些转换外形的事件也不再被认为是极好的生存方式，不该受到尊敬，反倒是那些可恶的女巫应该被处以极刑。”



在《狼人传说》第八章中，谈到民间传说中的狼人与吸血鬼的渊源：

“保加利亚和斯洛伐克人把狼人叫做vrkolaka，这个名字类似于现代希腊语中brúkolakas的发音。希腊狼人更接近吸血鬼。化狼术使人全身僵硬精神恍惚，直到灵魂离开肉身，进入狼和猎物的血液。当灵魂返回的时候，肉体感到疲惫和疼痛，好像刚刚进行完剧烈运动。这个狼人死后就成为吸血鬼。他们认为被化狼的人会使用狼或者鬣狗(一种著名的食腐动物，可能是食尸鬼的原型)的外形频繁战斗，吮吸垂死士兵的气息，或者进入房间偷走襁褓中的婴儿。现代希腊语的brúkolakas指看上去凶残的人，拥有深黑的皮肤以及畸形扭曲的四肢，就是被赋予了变成狼的形态的魔力。”

爱尔兰小说家布拉姆·史托克1897年著的《Dracula》一书中，在第18章里Van Helsing教授这样说“吸血鬼不像蜜蜂那样蜇人一次就会死掉。它只会越来越强，拥有更多作恶的力量。吸血鬼有着普通人类20倍的力量，并且比人类更狡诈，它的狡诈与日俱增。同时它还拥有被称呼为“死亡预言”的巫术，可以自由支配自己身旁所有的死亡。吸血鬼极度残忍，它是冷酷的魔鬼，它没有感情。它可以控制大自然的力量，暴雨、浓雾、雷电，它可以指挥老鼠、猫头鹰、蝙蝠、飞蛾和狐狸还有狼，它可以变得很小，它甚至可以暂时消失或者突然出现。”



这种说法到后来，演化为“吸血鬼一族拥有变成雾、蝙蝠和狼的本领”，关于这点，对于国内从《月下》开始接触《恶魔城》的玩家来说想必不会陌生吧。

漫游CAFE



自4月的动画大潮之后，百花齐放的热闹场面暂告一段落，在为刚刚大结局的《反叛的鲁鲁修R2》唏嘘不已的同时，不禁感叹最近实在少有能让人记忆深刻的新番作品。不过一进入10月，状况就会立刻不同了。看看那一长串新番+连载的华丽名单，喜欢动画的各位同学估计已经在课堂上走神偷笑了吧。

金秋动画欢乐场

全民派

受众群：广大人民群众

《泰坦尼亚》

播出时间：10月9日



关键词

田中芳树，经典。

继《银河英雄传说》之后，“杀尽众人的田中”的超长SF小说再次被动画化！日本著名小说家田中芳树是读者公认的SF大师，其小说以壮阔的舞台背景、紧凑的结构和华丽的故事篇章成为FANS心中不可动摇的经典。而为了再现田中笔下宏大的世界观，这次《泰坦尼亚》启用的制作人员基本上就是《银英》的原班人马，而以《超时空要塞 MACROSS》为人所铭记的漫画家美树本晴彦的参与更是让这个豪华的制作阵容熠熠生辉。经典名作登场，这让《泰坦尼亚》毫无悬念地成为10月动画热潮中的最受瞩目的作品之一。

CAST

杰斯兰·泰坦尼亚：岸尾だいすけ
法恩·修里克：小西克幸
艾里亚巴德·泰坦尼亚：近藤隆
伊德利斯·泰坦尼亚：吉野裕行
札里修·泰坦尼亚：武虎
丽迪娅：名家佳织
亚久曼·泰坦尼亚：三宅健太

STAFF

原作：田中芳树
导演：石黑升
系列构成：金卷兼一
总导演：伊藤浩二
角色原案：美树本晴彦

剧情简介

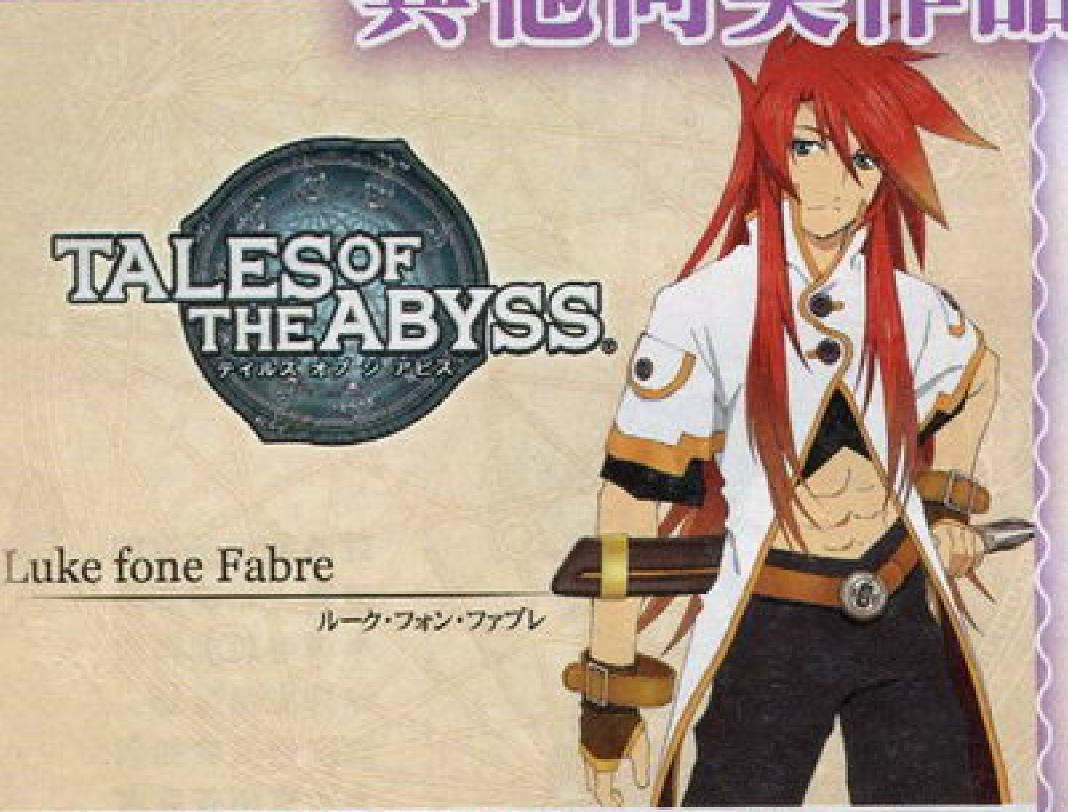


星历时代，为了谋求更为广阔的发展，人类将浩瀚的宇宙作为根据地建立了由多个都市国家组成的星间都市联盟。而其中的泰坦尼亚一族却打破了这个局面，他们脱离了联盟，并从巴尔达纳帝国处取得“无地藩王”的称号，与联盟军战争的胜利使他们成为了宇宙霸权的新掌握者。此后由于某方面的权益问题，联盟国家乌利亚和泰坦尼亚再次交战，而这次交战更是成为了新一轮银河大战的开端……

其他同类作品

《武装机甲》
播出时间：10月4日

相比动画本身，《武装机甲》的制作厂商GONZO被收购的消息更加引人注目，收购后的重组等事宜是否会影响到旗下几部10月动画的播出呢？



《深渊传说》播出时间：10月3日

PS2游戏《深渊传说》的动画化一定让不少玩家期待有加，只愿它不会像《毁灭世界》那样最终让人失望。



剧情上与《反叛的鲁鲁修》有着异曲同工之“雷”的同门强作《机动战士高达OO》第二季终于打响，继“破坏”之后，这一季的主题变成了“重生”，至于如何“重生”，大家都抱着看好戏的心情。

《机动战士高达OO 第2季》
播出时间：10月5日

另类派

受众群：被千篇一律的口水剧情磨得没胃口的动画迷们

《魍魉之匣》

播出时间：10月7日



关键词

百鬼夜行，京极夏彦，CLAMP。

这两个字既难认又难写，中国古代有“魑魅魍魉，四小鬼各具心肠”的说法，而魍魉，指的是传说中的一种鬼怪。部分读者看到《魍魉之匣》这个名字可能觉得有点陌生，不过若是说起日本怪谈小说家京极夏彦和他的超级畅销系列小说《百鬼夜行》大家就会恍然大悟了吧，对了，本作就是被称为“《百鬼夜行》系列”最高杰作的系列第2弹，小说曾获第49届日本推力作家协会奖赏，2007年还被改编成电影。强大的声优阵容，加上抢钱姐妹团CLAMP再次担任人设的噱头，关注度自然不低。

CAST

京极堂（中禅寺秋彦）：平田广明
夏木津礼二郎：森川智之
关口巽：木内秀信
木场修太郎：关贵昭
中禅寺敦子：桑岛法子
柚木阳子：久川绫

STAFF

原作：京极夏彦
导演：中村亮介
系列构成：村井贞行
人设原案：CLAMP
动画制作：MAD HOUSE





■系列作品中的经典人物驱邪师中禅寺秋彦再次作为主角登场，这次他又会如何为大家揭开重重谜团呢？

剧情简介

约好与朋友一同乘车去湖边的加菜子不幸摔下站台被电车轧伤，下车的工薪族木场修太郎将她送到医院，却意外发现加菜子的姐姐阳子与他爱慕的女演员美波绢长得子一模一样。濒死的加菜子被送往一个神秘研究所进行治疗。与此同时，多摩地区发现了多具尸体，调查此案件的中禅寺敦子等人在森林中又发现了神秘的建筑物，建筑物呈正方形，远远看去仿佛一个巨大的“匣子”，加菜子正是在这里接受治疗，然而她却无故消失了。表面上看似无关的多起事件之下，似乎隐藏着不为人知的秘密，事情变得越来越复杂……

其他同类作品



《黑冢》播出时间：10月7日

改编自梦枕貘（代表作《阴阳师》等）的同名奇幻小说，讲述武藏坊弁庆（大和坊）与受了重伤的源义经（源九郎）在逃难中偶遇不老不死的美女吸血鬼“黑蜜”而发生的一系列故事。故事来源于日本传统能剧的同名剧目，而“黑冢”则是日本“百鬼夜行”传说中，一种专门猎取年轻女子头颅的可怕妖怪。

▼制作向来精良的Manglobe最新作品《道子和哈金》，十分值得期待。



《道子和哈金》播出时间：10月16日



推出过《混沌武士》《死亡代理人》等作品的动画制作团队Manglobe新作诞生！一看画面就知道作品肯定又少不了类似《混沌武士》的那种嘻哈另类元素，流畅跳跃的镜头是Manglobe作品的一贯风格，而剧情方面也绝对不会让人失望。你说什么，人设无爱？所以都说是另类派了嘛。渡边信一郎和《Cowboy Bebop》的FANS不容错过！

「アタシは死んでない!!」
「オマエは死んだのだ! 天鐘りんね!!」

《地狱天使》播出时间：10月（具体时间未定）

动画公司MADHOUSE推出的这部《地狱天使》，目前已决定于第21届东京国际电影节animecs TIFF上播映。作品改编自寻元森一与韭泽靖联手打造的黑色奇幻漫画，故事讲述了15岁的女学生天钟铃音转学之后，在去往新学校的路途中遇到了意外事故，而此后她自己发现竟然来到了地狱学校“三途之川学院”！动画的人设是曾经参与过电影《杀死比尔》、《混沌武士》的动画制作的中泽一登，不过漫画原作中的角色造型看起来就相当另类。喜欢尝新的FANS可以期待一下。

碎碎念

这个秋季动画特别多，各类型爱好者们都能找到喜欢的作品。不过介于篇幅关系，本辑我们就先介绍到这里，欲知后续如何，且听下回分解！

火热秘技

栏目主持：盲先知

几场台风和暴雨过去之后，深圳的气温终于有降低的趋向，和邻居的老大爷聊天时也感叹着“一场秋雨一层凉”。话说自己也到深圳一年了，刚来的时候非常不适应这里的又湿又热的气候，感觉做什么都不自在，即使现在也对这闷热的天气很没办法。不过这里也有不少好处，看着路边的树一年四季都是绿的就感觉很不错。下面让我们来看看最近几个热门游戏的秘技和金手指。



星球大战 原力释放

美版　Star Wars: The Force Unleashed　秘技

○隐藏密码

在游戏中暂停后，进入密码输入画面，输入下面的密码就可以获得各种隐藏要素。

密码	效果
MANDALORE	开启雷姆·寇塔
WOOKIEE	开启父亲的长袍
DANTOOINE	开启绝地武士正装
KORRIBAN	开启西斯潜行者盔甲
HOLOCRON	开启西斯长袍
YELLOWJCKT	开启雅汶星卢克
JEDIMASTER	开启梅斯·温杜
SERENNO	开启杜库伯爵
AAYLA	开启艾拉·塞库拉
MAVERICK	开启魁刚·金
ACOLYTE	开启阿莎洁·凡翠丝
BENKENOBI	开启欧比旺·肯诺比
MARAJADE	开启玛拉·贾德
TOGRUTA	开启莎克·提
ZABRAK	开启达斯·摩尔
SCOUNDREL	开启蓝多·卡瑞辛
STORMTROOP	开启特种兵
ITSATWAP	开启阿卡巴将军
HIDDENFEAR	开启达斯·佛波丝
LEGION	开启501军克隆士兵

密码	效果
TK421	开启帝国暴风兵
KLEEF	开启克里夫
INTHEDARK	开启帝国影兵
NERFHERDER	开启韩·苏洛
SITHLORD	开启达斯·维达
CHOSENONE	开启天行者安纳金
T16WOMPRAT	开启天行者卢克
GRANDMOFF	开启解锁所有服装
LIGHTSABER	开启增加光剑攻击力
SPEEDER	开启获得100万原力点数
VERGENCE	开启原力无限
TYRANUS	开启获得全技能
KATARN	开启原力槽上限最大
COUNTDOOKU	开启所有技能满级
CORTOSIS	开启上帝模式
HOLOGRAM	开启Proxy
MARISBROOD	开启Maris Brood
NOTIMO	开启Chop'aa Notimo
PALPATINE	开启Emperor Palpatine
PAUAN	开启Darth Desolous
ECLIPSE	开启Juno Eclipse
SHOCKTROOP	开启Heavy Trooper
SECURA	开启Twi'lek
DREXLROOSH	开启Drexl Roosh

PSP

乐高蝙蝠侠

美版　Lego Batman　秘技

○隐藏密码

游戏中，在基地里电脑处可以进入“Enter Code”选项来输入密码。这里为大家列出一些密码，其中第一部分输入后可以在游戏获得一些在麦当劳中派送的玩具造型的物品、人物；而Extra项目的话则需要在游戏时按START键在菜单中将相应选项改为ON才能发生效果。



玩具	
密码	效果
DDP967	Commissioner Gordon
BDJ327	Bruce Wayne
NJL412	Yeti
MAC788	Police Van
KJP748	Penguin Minion
MVY759	Nightwing
CCB199	The Joker

Extra项目	
密码	效果
JXUDY6	免疫冰冻
HJH7HJ	自动回血
WYD5CP	无敌
18HW07	分数上升
ZOLM6N	快速行走

下面为大家介绍NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 毁灭世界 被引导的意志

日版 ワールド・デストラクション 导かれし意思 金手指

○ GameID：YSLJ 81EB1F3A

点数8倍
92136926 00005851
0213692C 47084900
02136930 02000011
E2000010 00000018
0C000400 900800C0
46C02038 47084900
02136935 46C046C0
D0000000 00000000

不遇敌
120AC1FC 00000000

金钱9999999
020AEAD4 0098967F

经验值8倍
02065A3C 47084900
02065A40 02000001
02000000 58404901
02000004 477000C0
02000008 00000528



NDS 孢子 生物编辑器

美版 Spore Creatures 金手指

○ GameID：YSPP 74C8BBC1

生命500
620E0D48 00000000
B20E0D48 00000000
0000015C 001F4000
D2000000 00000000

能力最高
620E0D48 00000000
B20E0D48 00000000
10000574 0000ABE0
D2000000 00000000

怪兽图鉴全开
C0000000 0000002A
221FF020 00000001
DC000000 00000010
D2000000 00000000

行星图鉴全开
C0000000 00000005
221FF3B4 00000001
DC000000 00000014
D2000000 00000000

行星点数全满
C0000000 00000005
221FC340 0000000A
DC000000 00000014
D2000000 00000000

按SELECT获得全部件
94000130 FFFB0000
D5000000 00000303
C0000000 000000A4
D7000000 021FC470



掌门人

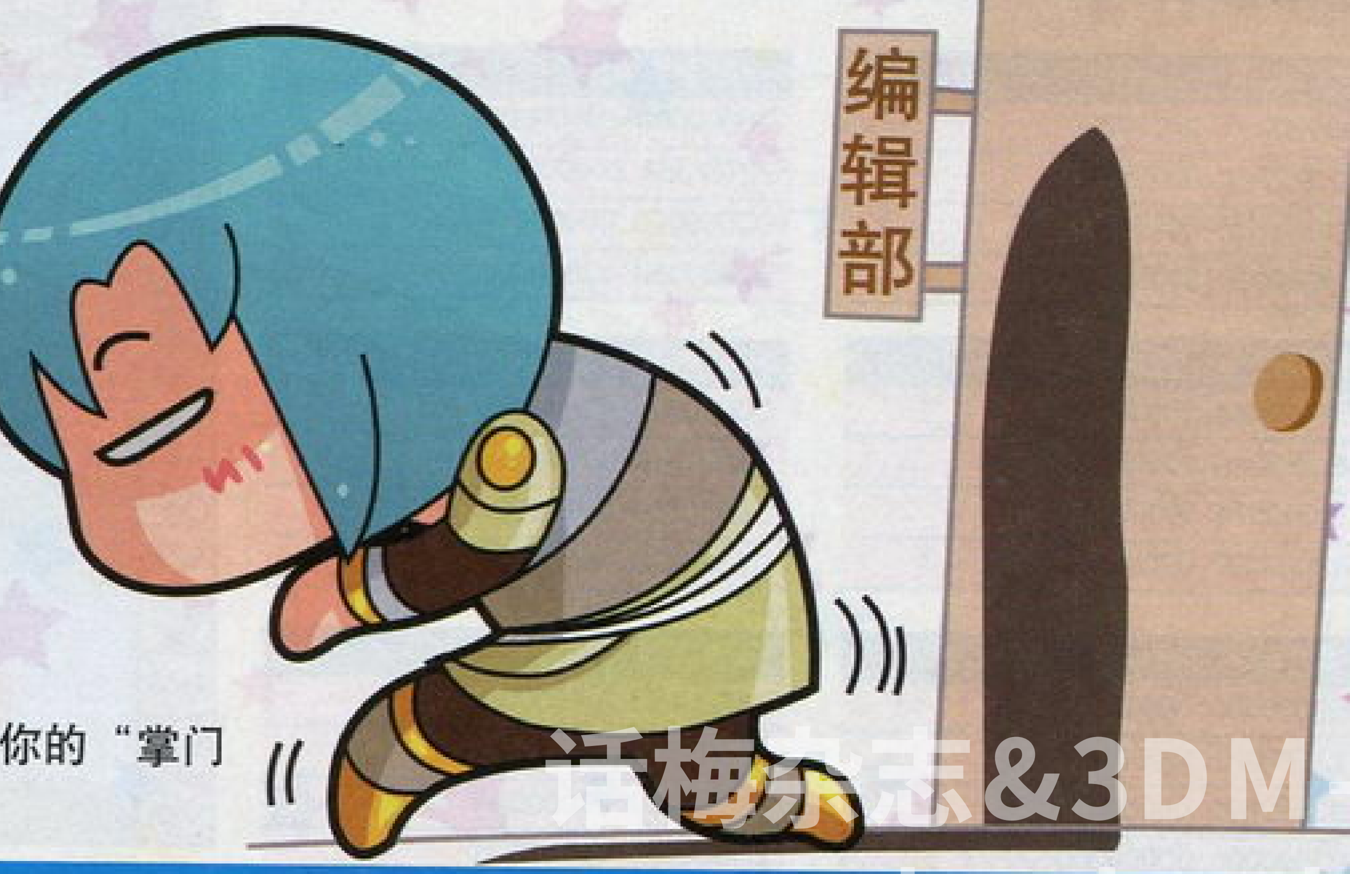
主持：马修
插图：西瓜树

不久前深圳还闷热如桑拿浴室，现在一场台风过去后又颇有点秋天的感觉。《口袋妖怪 白金》3天破百万再次刷新了NDS的百万冲刺速度，而任天堂方面公布新版NDS的传言也已是人尽皆知，加上即将上市的PSP-3000，这个秋天对于我等游戏玩家来说注定是不平静的。此外，本辑“掌门人”也颁布了新的通缉令——招聘启事，有心从事此行业的朋友们留意关注哦。

小编们要注意身体，也别玩太晚了，多出去走动走动，碰碰运气（桃花运）。对了米格结婚没，总觉得不结也差不多了。我最喜欢的小编是LIKY，好像他是管钱的，马修管出书的。

江苏 王欢

嘟嘟：关于LIKY和马修的职务问题，王同学的眼光真是够敏锐的，不过真实答案暂不揭晓，大家继续YY去吧。



马修：我负责的书只有《口袋玩家》啦，话说出门走走就能碰到桃花运的话，那我现在先出去走一圈……

洋葱：马修，你的“掌门人”弄完没有？



不知不觉中《掌机王SP》已经陪我走过了三个年头。好吧，我承认自己不是个铁杆读者，因为这次是我三年来第一次给小编们写信。没写过不是因为没有想说的，而是我认为动不动就把自己想法写下来是小女生的做法，男人就应该深沉一点……这次之所以想起给你们写信是因为我马上就要告别学生时代，告别那个天天抱着掌机跟PS2手柄无忧无虑的日子了。今年夏天我大专毕业，大家都忙着找合适自己的工作，而我，始终留恋游戏给我创造的那个美丽世界，迟迟不愿离开……

天津　夏雁龙



盲先知：支持《掌机王SP》三年，你已经很铁杆了。以后也欢迎你多多参与“掌门人”。

羽纹：说到写信，很多读者都会写“因为XX原因一直没有写信”，这个“XX原因”可以说是五花八门。最常见的就是学习、工作太忙，也有说买不起信纸信封的，还有光顾着看书没时间写信的……这位读者的理由可谓独具个性。

乌冬：作为男人，也是可以挥毫泼墨直笔胸臆的哦。

洋葱你别恨我啊……

洋葱和嘟嘟我看好你们哦！洋葱你太卡哇依了，你说为啥？就因为陌生人按门铃你就抄菜刀，莫非你也是“菜刀女”？你的性格很随性，我喜欢，祝你早日蜕变成“女王”，虽然我觉得不可能……

山东　刘为良

乌冬：洋葱，看来你的菜刀还招来粉丝支持啊（笑）

马修：这就是传说中的“菜刀帮”帮主么。

胧月：洋葱确实非常有影响力，小编们这半年来的那句“脸都歪了”就是来自于洋葱。

关于小编集体自爆的最速反馈

小编好，看到一大堆人在NDS的屏幕上猛划，实在是太刺激了，我就是玩《雷顿教授》也小心翼翼的。印象最深的是米格叔叔，全场只有他一个人拿着老式NDS，最后还拿了冠军，太酷了。

宇轩：还是老式NDS的触感好啊！

软饼干：宇轩，你这借口找得太假了吧，输就输呗。

雷伊：就是，又不赢钱赢房子，平常心嘛。

盲先知：你们两个临阵脱逃的人，现在都出来了……

我很爱NDSL







马修：本故事纯属虚构……顺便问下，这是哪个家伙趁我忙时弄出这么个四格出来的？

胧月：宇轩：LIKY：虚构？哈哈哈……

100辑

对于100辑，我的建议是，让铭风哥和琉璃姐回来到掌门人上说两句吧，还有制作一个怀旧专题。可以的话，最好透露一下这100辑以来小编们是在什么样的环境下工作的，也就是透露一下工作室的照片啊！

北京 陈雨浓

胧月：100辑的具体内容还在紧锣密鼓地策划中，相信届时不会让大家失望。在此还无法透露具体内容，“剧透”了就没意思了。不过想看看咱工作室一角的话，95辑的口袋光环应该可以满足你。

《掌机王SP》也快到100辑了，为表庆祝，我看全体文编美编大编小编就来搞个经典游戏角色的集体Cosplay吧，也好让我们这些忠实读者饱一饱眼福啊！我先预定一个，不过你们要是出女仆装我也可以考虑考虑的。

云南 王彦

宇轩：要不要干脆找Show Girl来办联欢会啊……汗。

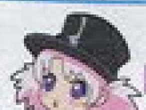
嘟嘟：借此机会，胧月可以女仆装出镜，服务一下那些怨念颇深的一众追随者嘛。

胧月：怎么又把我绕进去了……

错过了电影

前几天，翻开93辑的《掌机王SP》，由于习惯，每次都会看交流空间，看看有没有我的名字。当看到最后一个名字的时候，我高兴得差点要叫出来啊，我的名字上了交流空间啊。从我看《掌机王SP》开始，我就一直寄回信过去，但还是不放心，就连电子邮件也一起发，经过了多次的努力，终于上榜啦，我叫上我的几位好友，好让我在他们面前炫耀一番，以前他们还说我的名字绝对不可能上榜，《掌机王SP》的邮箱也不是经常用的。经过几位好友的讨论，我们决定去看电影，可是，到了等候厅，我们就耐不用住性子，拿出小P玩《高达战争》了，我们各自分工，一人控制、一人翻攻略、一人寻找、一人告诉控制的下一步如何做，路人经过以为我们在讨论什么计划，玩着玩着，错过了我们原本要看的电影……

月光下的魔术师



嘟嘟：那么多人合作，场面会很壮观吧。

马修：话说，你们错过的那场电影……花钱没？



宇轩：马修……难道人真的是岁数越大越爱斤斤计较么？

《掌机王SP》招聘启事

招聘职位：编辑　　工作地点：深圳

《掌机王SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1. 热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。
2. 对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。
3. 日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。
4. 思维敏捷，文笔优秀。
5. 身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1. 写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。
2. 能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王SP》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部；Email请投往pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

最后，期待你的加入！

电话那边

我挺想看看第1辑的《掌机王SP》是什么样的，以及有哪些人是从第1辑的《掌机王SP》做到现在的，4年了也不容易，还有，那个铭风真的是曾经的编辑吗？太不可思议了！一个宅男能到部队去！话说今天下午给你们打电话，查我有没有中奖时心脏那个跳啊……放下电话时还在跳，不过电话里听到你们那一个姐姐高喊：“我手机呢？”下次注意，会让部分听力好的读者听见哦……

玫玖

LIKY：铭风确实曾经是我们的编辑，但是……我们这位宅男铭风并没有去部队。所以呢，那次的“铭风”，不是真的了……

乌冬：宅男在学校也都军训过的，虽然比部队的外行，但也不至于那么娇气嘛。

马修：找不到手机了着急上火是情理之中嘛，呵呵。

乐极生悲

小P小P，我终于在1个月前的生日那天抱得小P归了，同时还买了一张《MHP2G》。回到家我打开空调倒好果汁打算坐在沙发上开始狩猎生活，可就在坐下去的一瞬间我的小PP（不是小P，是小PP）突然感到剧痛。回头一看，竟然是一根缝纫针（做布偶时忘了收好），三分之一都插到肉里了，据说我当时杀猪似的惨叫还惊动了邻居。幸好我是慢慢坐下去的，要是一兴奋整个人跳上沙发那岂不是……

李月

羽纹：东西用完后一定要放好，这是我在压坏了2个PSP屏幕、1个线控后的结论，相信我。

马修：李月同学还真马虎……不过这样马虎的人也不少，唉，没事就好。

洋葱：看得我都疼了，这种东西一定要收好啊。

针

庆《掌机王SP》100辑 参与有奖互动活动

THE KING OF POCKETGAMES 掌机王SP 100 创刊100辑

《掌机王SP》即将迎来100辑诞辰，在此我们特别举办3个有奖互动活动，希望各位读者能够踊跃参加，一起为我们的100辑增添精彩。

活动1 搜索VIP读者

收集齐《掌机王》1～9辑以及《掌机王SP》1～98辑的读者，附上自己跟全部杂志一起的照片，并写下100辑感言，寄回编辑部，我们将会送出VIP读者特别礼品。

活动2 100辑有奖征文

讲述自己与掌机以及《掌机王SP》相关的点点滴滴。优秀文章我们会选登在100辑上。获奖读者除了获得稿费外，还将获赠2009年全年《掌机王SP》。

活动3 100辑特别贡献奖

你可以为我们的100辑提出富有创意的建议，也可以为我们的100辑增加自己的亮点，可以是一幅画、一首歌、一段游戏视频，以100辑庆为主题自由发挥，我们将会评选出“100辑特别贡献奖”，送出特别礼品以及2009年全年《掌机王SP》。

联系地址

兰州市邮政局东岗1号信箱
《掌机王》读者服务部（收），
邮编：730020
Email邮箱：pgking@263.net。
来信请注明“100辑活动”。

你一言我一语

最近我入手了GBA版的《合金弹头A》，感觉还可以，我通关了，惟一的不足就是只有5关，而且只有坦克和飞机可以坐，请问还有其他的GBA《合金弹头》吗？

昆明 许海涛

马修：其实Snkplaymore曾经计划在GBA上开发三到四款的《合金弹头》，不过除了《合金弹头A》，其余的都取消开发了。

好好活着，比啥都强。

上海 吴海敏

马修：最言简意赅的大实话，玩游戏确实不能总拿透支身体为代价。

马总，怎么你的Q版头像怎么换了？头变歪了？

徐鹏 X.P

马修：估计近来总把“脸歪了”挂在嘴边……你说的应该是半侧脸的那个吧，现在这个不知道算不算歪呢。

《掌机王SP》邮购信息



目前《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第13～15辑、第17辑、第22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69辑、第73～77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第95、96、97辑，定价：9.8.元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38元。《口袋玩家》第1、2、9、10、11、12辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》、《PSP专辑VOL.4》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，定价：28元。《NDS宝典》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.2》、《怪物猎人狩猎志VOL.3》定价12.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。



欢迎大家提出意见和建议

《掌机王 SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议大家尽管提。平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛(http://bbs.levelup.cn/)，在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

把相片的质量升级吧，某几幅“流血”相片确实很寒……

zhouriqing

1. 我还是喜欢游戏封面，至于内容可以 YY，但是别乱改角色性别啊。
2. 赠品我觉得要便宜的话就海报吧，书签《游小说》送了但是我喜欢，卡片也成。要实惠的赠品的话就多了去了，我买一些杂志就是冲着赠品去的。
3. 猥琐美图秀这个栏目我真的没意见，但是我女友可能有点……
4. 不要掉页，我发现现在还是有点点危险。

hfq1989124

其他我不说，因为做得不错。我最想最想最想就看各位大大的真人 SHOW，照片之类的！就算只有一辑，也圆了我4年的期待。

失落叶

95 辑 DVD 终于换包装了，支持！

appleshop

95 辑《掌机王 SP》又出现页面粘住的问题了，一不小心会吧书弄坏，真是郁闷。

cheb

强烈要求送海报，《高达》的、《MH》的。

灵の翼

下辑预告

《掌机王SP》98辑 10月下旬全国上市

重磅攻略登场！

NDS 星之卡比 超级无敌豪华版

PSP 超时空要塞 王牌开拓者







PSP 玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版

levelup.cn

坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

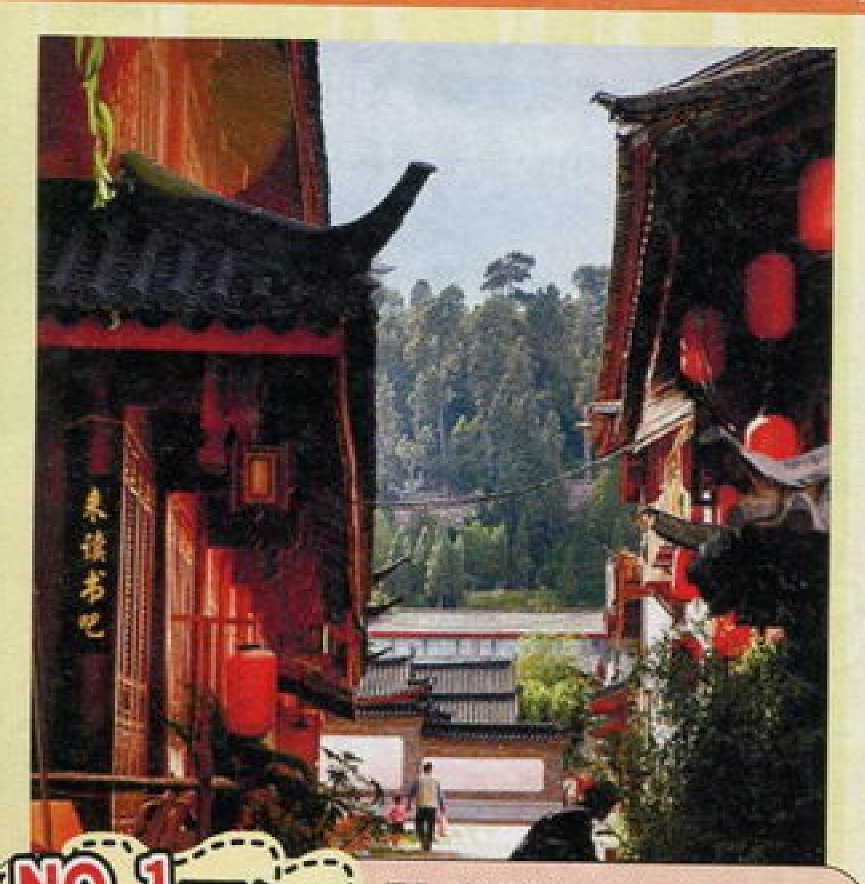
深圳是“速度的深圳”，这种速度一直蔓延开来，似乎每一个走在街上的人都显得那么匆忙。时间对于深圳人来说就是金钱，所以，浪费时间在这里就是犯罪。每次回上海，时间就会不知不觉慢了下来。不过，对于下面几个城市来说，上海的速度也几近是在飞奔吧。

网友戏评

中国六大最“慵懒”的城市

楼主：毛利元贞

http://bbs.levelup.cn/showtopic-697082.aspx



NO.1 丽江

评语：对逃离都市的人而言，这里是田园；对迷恋夜生活的人而言，这里也是都市。丽江与工作无关，与心情有关。

步行速度：用走字都夸张了，应该叫遛达。

作息时间：晚九朝五。

上班时间逛街人气：一半人专门负责上班，另一半人专门负责逛街。

婚恋状况：艳遇多过失恋。即使你什么人都没爱上，这里的时光也是柔软的。



NO.2 拉萨

评语：想寻找人生转机和变局的人都来到了这里，它的藏族风情与宗教气氛令人觉得工作是一种俗务。从拉萨回去后许多人辞职了。

步行速度：随便走，多数人没有急切的动机。

作息时间：不定，但极端个人主义。

上班时间逛街人气：没有上班时间，出门不是爬山就是逛街。

婚恋状况：游人中偶尔有一两对旅友成恋人。

NO.3 成都

评语：以生活魅力荣登中国第四城，号称是“一座来了就不想离开的城市”，有娱乐精神，消费欲强过创业欲，边吃边喝边工作，或者吃吃喝喝就是工作。

步行速度：慢，所以买车也只买小型的车就够。

作息时间：保守的时间表，但经常不准时。

上班时间逛街人气：旺；感觉是全城在轮班逛街。

婚恋状况：擅于调情，享受恋爱，不忘婚姻。



NO.4 厦门

评语：悠闲生活节奏并不妨碍厦门成为中国城市竞争力强劲的城市，厦门有天时地利和充分的开放度与外向度。

步行速度：慢，这里有全国数一数二的漫步环境。

作息时间：按部就班。

上班时间逛街人气：偏少，因为人口本不多，节奏松弛如鼓浪屿若隐若现的钢琴声。

婚恋状况：男大当婚、女大当嫁型，不过激，不眼高手低。



NO.5 哈尔滨

评语：哈尔滨人露财，爱穿、爱喝、爱面子、爱交朋友，与工作比起来他们更会享受，总想挣大钱不屑挣小钱。

步行速度：慢，女人要展示，男人要养眼。

作息时间：休息比工作多，全国21个城市的居民生活节奏调查显示，与上海人的生活节奏比哈尔滨人每天慢了1.8小时。

上班时间逛街人气：一般，与气候有关。

跳槽频率：低，因为好工作机会不多。

婚恋状况：恋爱高消费、结婚高消费，“素婚”少。

（完整内容请参看论坛原帖）

热帖推荐

胜过李俊基！史上最无敌美颜“伪娘”

http://bbs.levelup.cn/showtopic-696559.aspx

见过伪娘么？见过那么仿的伪娘么？

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。

levelup 论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。



96 辑热点话题

SE、Tecmo 和 Koei

Square Enix数次热心地向Tecmo出示“友好收购提案”，都遭到拒绝。在SE无奈放弃提案时，和Koei和Tecmo又就两公司经营一体化相关事宜进行商讨……本辑，我们就来聊SE、Tecmo和Koei的这些纷纷总总的纠葛恩怨吧。

三角恋美……

绿色海洋

个人观点：脱裤魔要是跟了SE，后者可以在ACT游戏方面有所发展，结合自身以往作品特点，或许可以做出好剧情+好手感的动作游戏，这是我期待的。现在转嫁暗荣，也只能期待《无双》“忍龙化”了（想想每个杂兵的AI都像《忍龙》里的敌人，这才叫硬派），感觉SE收购方案太强势了，失败可惜了………

Dark_Alex

最近就感觉Tecmo的事特多啊，又是板垣伴信，又是SE的。SE最近倒是很风光的，Tecmo想投光荣一定也有他的道理，只要经典不衰就好。

hyhz

干脆这3家商量商量一起合并了算了。

yx1985121317

无所谓，游戏好才是硬道理。

诺吉

看来又要来一番《无双》了，暗荣也太牛了。

〖改变自己〗

要是合了出好游戏的话就合吧，要不就马上拆伙。

hjmed

光荣+Tecmo=《无双极限沙滩排球》OR《忍龙无双》、《无双死或生》。

junowu

Tecmo和Koei，技术+财力的组合，对双方的王牌系列都有助益，尤其是Tecmo在动作游戏领域的强悍实力会给“《无双》系列”那一直被人诟病的手感提供优化的可能。而SE胃口固然大，但Tecmo并非Taito之流，不是那么容易就可以吞进肚子里的。

justis136

SE收购失败完全是态度问题，你SE想收购也就算了，还非要摆出“脱裤魔你听好了，本大爷是怜悯你才收纳你做奴才D，做不做你快点吱声”的姿态，背后挨刀子完全是活该。又或者是，本来Koei就想收购脱裤魔，为了使计划顺利实施，让脱裤魔心甘情愿地做自己小妾，才联合SE做了这么一场戏，一个唱红脸，一个唱白脸，然后大家分赃。

玉藻前

其实我赞成SE收购Tecmo啊！这样就会看到比现在画面更美更强的“《死或生》系列”的新作了，哇卡卡！

无我の境地

“第三者插足了”，密切关注日后报道……

Zero013

商家总是追求利益最大化，SE就算收购了Tecmo有能力消化吗？光是SE自己的当家作品都那么多了，再加上Tecmo的名作，一个又一个的系列估计又要陨落了……

澄星

总觉得Tecmo与SE合并比Tecmo与Koei合并来得好，SE的RPG加上Tecmo的ACT，Perfect！不过话说回来，暗荣与脱裤魔合并之后，以后推出的“《无双》系列”应该会像《忍龙》那样硬派吧，倒也不错。总之，希望TK组合能够像NBGI那样资源互补，创造出一些游戏业界的新奇迹。

MSFANS

按照我的想法来说的话，我还是更希望Koei和Tecmo合并。我想试试看Tecmo和Koei合并后做的《真·三国无双》。

stemranpower

只要有高素质的游戏出现，怎么都可以。我只需要娱乐就行了！

ô小恶魔ô

管他们的，有好游戏出就是啦。

旭日波澜

还是期待SE–Tecmo的出现，这样去除盲点的话我们玩家也是受益者，毕竟SE的游戏都很出色的呀。

青纱云扇

我觉得合作比被收购的好，毕竟还有翻身的机会嘛。

不啃绵羊的狼

SE就是SE，跟Tecmo，Koei的风格不和，SE刚出点好游戏，别被毁了。Tecmo+Koei=DOA+三国无双＝腐＋宅

cva9753

现在对SE绝望了。

不过如果收购成功对SE来说是很好的一件事，可以极大地加强SE薄弱方面，当然我不希望看到FF+DOA的组合。

wataru







马修

本辑热点话题

新版 NDS

9月28日，“日经新闻”公布了任天堂新版NDS的消息，目前公开的包括有摄像头功能、支持扩展卡音乐播放以及通信功能加强。虽然任天堂官方未出面证实，但“日经新闻”的报道也是可靠度极高的。本辑，我们一起就新版NDS的各方面来展开讨论。

参与方式：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2008年10月10日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。



想秀你就来！

如果你有游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片（相机、手机拍摄均可），就可以把照片和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中，让所有的掌机玩家看到你，秀出你的个性！

陈海松　昵称：永恒的空间



性别：男　年龄：19
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《生化危机》、《鬼泣》
地址：广西省玉林市垌口里148号
邮编：537000
电话：13877504487
想说的话：希望认识更多喜欢游戏的朋友，相信两条平行线也有交汇的一天。

梁凤珍

性别：女　年龄：16
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《恶魔城》、所有RPG
地址：广东省开平市月山区雁龙村5巷16号
邮编：529333　QQ：554979291
电话：13534802063
想说的话：我想寻找一位MM玩家和我并肩作战。

邓峰　昵称：淘淘

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》、《恶魔城》
地址：广西省桂林市瓦窑路52号
邮编：541003　QQ：592117186
电话：15977035407
想说的话：老猎人一个……

陈凯

性别：男　年龄：16
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《最终幻想》、《牧场物语》、《怪物猎人》
地址：江苏省扬中市柳竹新林12弄3号
邮编：212200　QQ：627801805
Email：ck920529@163.com 电话：15032891029
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

卢奕全

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：RPG、休闲小游戏
地址：汕头市金平区鲍中路7号
邮编：515061　QQ：823581975
Email：823581975@QQ.com　电话：0754-82529598
想说的话：广交天下掌机人。

黄康松

性别：男　年龄：14
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火焰之纹章》、《机战》
地址：广东省东莞市大岭山镇百花洞凤凰路出租屋37号
邮编：523828　QQ：693057796
Email：huangkangsong@21cn.com 电话：0769-85611790
想说的话：请让我中奖吧！

郑骏

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：好玩的都喜欢
地址：福建省南平市延平区梅园新村B3幢1101室
邮编：353000
电话：0599-8825829
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

宋洋

性别：男 年龄：19
拥有掌机：GBA、iDSL
喜欢的游戏：很多
地址：云南省昭通市第一中学高 3-02 班
邮编：657000 QQ：122538308
电话：0870-6880167
想说的话：祝小编们身体健康。

荆心

性别：男 年龄：19
拥有掌机：GBP
喜欢的游戏：《英雄传说》、《口袋妖怪》
地址：吉林省吉林市昌邑区江城中学
邮编：132000 QQ：563008828
Email：jingxin_2002@qq.com 电话：13944211482
想说的话：等待 10 月动画大潮。

朱嘉明

性别：男 年龄：16
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：好玩的都喜欢
地址：广东省韶关市浈江区黄岗武江监狱家属区 13 栋 401 房
邮编：512027 QQ：284256792
电话：13242559298
想说的话：大家一起玩吧。

黄帅

性别：男 年龄：14
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《怪物猎人》
地址：广东省佛山市禅城区榴苑五街 10 座 408
邮编：528031 QQ：815079416
Email：hs20073@163.com 电话：13703063152
想说的话：机器还离我有 6 年呢……

李向东

性别：男 年龄：14
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》
地址：上海市徐汇区浦北路 21 弄 14 号 604 室
邮编：200233 QQ：951833916
电话：64824223
想说的话：让我中奖吧。

郭景华

性别：男 年龄：17
拥有掌机：iDS
喜欢的游戏：《恶魔城》
地址：福建省三明市梅列泸明新村 15 幢 201 室
邮编：365000 QQ：768527611
Email：768527611@qq.com
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好。

莫智伟 昵称：小 D

性别：男
拥有掌机：GBA、PSP（未来）
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《GT 赛车》
地址：广西省南宁市春秀区教育路 4-2 号广宁大厦 3-4-B
邮编：530022 QQ：499475777
Email：mo-zhi-wei@126.com 电话：0771-5316681
想说的话：天下游戏人是一家。

李易峰

性别：男 年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《战神》、《火影忍者》
地址：北京市海淀区中关村科学院小区922楼612号
邮编：100080
Email：liyt2k8@sina.com 电话：62568802
想说的话：玩游戏是最棒的。

潘仰思 昵称：沙奈思.Snake

性别：男 年龄：19
拥有掌机：GBA、GBC、IDSL
喜欢的游戏：所有好游戏，尤其是《口袋妖怪》
地址：福建福州晋安区王庄新村 4 区 16 座 401 室
邮编：350011 QQ：68146356
想说的话：希望结识天下掌机爱好者，喜爱《口袋》的与我尽情讨论！

鲍俊屹 昵称：鲍鱼

性别：男 年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《高达》、《怪物猎人》、《火影忍者》
地址：北京市海淀区知春路白塔庵金谷小区2楼6单元501
邮编：100098 QQ：814640909
Email：814640909@QQ.com 电话：82645855
想说的话：出了 2000，不要 1000。出了 3000……等 4000 吧，索尼动作太快啦。

小编寄语

软饼干

◆接上回，自从老爸老妈千里迢迢赶来看望我，这一个礼拜真是过得很开心啊！跟着父母逛街购物，好吃好喝，真是悠闲至极。这期间还发生过很多趣事。头一天来，老爸"如龙"般的打扮把我给雷到了，宛如赌王的发型，身着艳丽的花衬衫，休闲裤下面居然是一双木屐拖鞋……晚上陪老妈聊天，又被强迫在老妈的手机相册里选女孩子照片，说是看上哪个就帮我去联系（－ －）。老爸总是在吃饭的时候不停地说着令人喷饭的俗笑话，老妈总是在逛街时间我这个或那个女孩的身材如何。看到父母一如继往的幽默开朗，我这个长期漂泊在外的儿子也感到很安心。

◆PS3上支持奖杯的游戏越来越多了，大部分的业余时间都消耗在了玩这些游戏上，使得原本用来看电影的时间被大量占用。每天只有五六个小时供自己支配，感觉完全不够用，真是无奈啊！

LIKY

◆对我来说，手机除了打电话、发短信，第三大用途就是看小说，最近正在看的小说是《亮剑》，真不错，一定要把电视剧看一遍。

◆上周二深夜无意中发现《英雄》第三季竟然出了，二话不说下载，准备第二天回家看，谁知一拖就是一个礼拜，现在第三集都出了，看来只有等国庆休息了再说了。

◆《怪物猎人3》终于公布了较为详细的情报，期待早日发售啊。

◆不久前参加表弟的婚礼，席间长辈问我什么时候办，我嬉皮笑脸地随口说："快了快了。"（其实我压根就没有计划。）但是最近我突然发现，结婚似乎也并不是一件很遥远的事情。唉，不小了，该找人结婚了。

雷伊



■做完这辑《掌机王SP》之后，终于迎来了国庆假期，因为平时都没什么时间，所以准备利用这个假期去各处转转（仅限市内）。当然，最想做的还是先倒头睡个大觉……

■《无尽的未知》算是个人之前比较期待的X360 RPG了，不过实际玩下来却感觉非常失望，像个半成品，尤其是很多时候都是在看哑巴戏，但角色们的嘴巴却还在一个劲地动，感觉真是十分诡异。早知道我就买《薄暮传说》了……

■好吧，希望《王国之心 358/2天》能有主机同捆版。

盲先知

○某天收到美国来的一个包裹，看了包装就知道是威世治公司送的万智牌，不过拆开一看才发现包里竟有将近两百张稀有卡，顿时感动得泪流满面，真厚道啊……

○非常巧合的情况下听到了迷幻舞曲乐队Infected Mushroom的一张专辑。这只出身于以色列的乐队将著名的"大门乐队"一些成名曲目重新混音编曲，于是就有了这张《The Doors Remixed》。这里着重推荐的是其中的一首《People Are Strange》，虽然编曲乍一听很热闹，但是其中那份孤独的感觉是掩饰不住的，就好像独自一人在喧哗闹市之中会更觉得寂寞一样。

羽纹



★尝试了一下《洛克人9》的试玩版，回归原点的游戏难度的确让人有些抓狂，不过那久违的感动又回来了，好吧，我承认这款游戏我是玩定了，先物色好那谁的PS3，到时候去蹭。

★最近追着《越狱4》和《终结者外传》看，虽然前者在情节上已经不像以前那样慎密，部分地方或许根本就经不起推敲，不过既然已经追到这里就没有放弃的理由。另外，好久没正八经看过动画的本人决定看即将播出的《雷电十一人》，如果没记错的话，上次对动画这么有激情要追溯到N年前的《灌篮高手》了。（遭多人白眼……）

★当我听闻国庆会有五天的长假时，我整个人都激动得颤抖了。

洋葱



■住的地方隔音不好，不过幸好隔壁的那一对情侣平时说话声音都不大，基本上还是比较安静的。可最近两人不知从哪带了个小孩回家，不但超爱哭，那音量也相当可怕，可怜我现在每天都要忍受惊天动地的哭喊声……

■和几个同事一起玩了一下《洛克人9》，看到众人一次又一次挂掉但连BOSS的脸都没见到，我想起了自己在上小学时玩过的一款经过"改良"、能够"一键回满血且使用次数不限"的《洛克人》，当时还在想"这个游戏太没难度了"……

宇轩

▲陪女友重看了一遍《泰坦尼克号》。记得第一次看这部片子还是在10年前，依然感动，但似乎有些不同了。

▲《肖邦之梦》的音乐的确很强，看来无论是电影还是游戏，音乐都是十分重要的一个环节。钢琴啊，我要弹钢琴……

▲某日，突然停电，周围变得一片漆黑。于是乎想到，如果这场停电能以我所在的大楼为中心扩散出去，一直蔓延到整个世界，那会是一番怎样的景象呢？先不说其他的，世界经济首先就会倒退好几年吧。

▲我发誓，写完《PSP专辑》的Galgame专题就再也不玩Galgame了！不玩了！不玩……了。啊，刚下好《ef》，去看个片头吧。真的只是看个片头哦！你不要想歪了。

马修

◆三聚氰胺事件闹大后，我整个人都石化了，我虽然没喝奶的习惯，但家人可都是每天一袋奶的——给家里打电话，催促家人去检查。还好家人平安无恙，而家乡的奶厂在严查中也都顺利过关。

◆某日一朋友告诉我赶快买入工商银行股，对股票一窍不通的本人草草敷衍后，关注了两天，果然没少涨。刚动心，又被朋友告之不要买了，因为已经过超2000点了……我听得虽然有点半糊涂半明白，但也发现，机会这东西确实是稍忽即逝的。嗯，我也老大不小了，不能再这么浑浑噩噩地混日子了。

◆《口袋妖怪 白金》买得很不容易，这里谢谢朋友小葵的热心帮助。

◆《脑残星》OVA真不错，泉此方果然是女神……

胧月

★重拾《兰古利萨2》MD版，不调秘技打起来还是挺有难度的。另有感PS2时代不少战棋游戏都因为界面和地图的关系被我放弃，2D纯平多好啊……

★家里空调出了点问题，每当台风来临时，小开半个小时就会开始漏水。某次开着空调出了5分钟门，回来后床头全湿，所幸的是那天没有像往日一样地把掌机放在枕头旁边，南无南无。

★原本对《MH3》登陆Wii挺不理解的。看过相关报道后，心想如果Capcom真的能在《MH3》里营造出一个互动的完整生态，那诱惑力还是挺大的，特别是对于咱这种动作游戏苦手的人而言，乐趣尚可在别处找到。

紫枫

◆**俗**

前两日与一曾发下宏愿要做一个真正佛门弟子的朋友聊天，惊闻其准备结婚的消息，诧异不已，被其笑谓"落伍太久"。居士本也不忌此事，只是每每回想当年一起论道之事，心中莫名郁闷，嫉妒乎？

◆**繁忙**

近两日异常繁忙，经常出现一边忙着手头的工作，一边对堆在后面如山的工作头疼不已的情况。晚上回家除了睡觉基本就没心情和力气去想别的事情。许多预先做好的安排均被打乱——极为混乱的一个月，但愿过完国庆节之后会有所好转。嗯，但愿如此。

◆**老牛**

偶遇一女子，正值妙龄，几欲有所动作，却被朋友讥为"无耻的老牛"，郁闷，良久……

乌冬

◆中秋节去了雷伊家玩，终于见到那个传说中的柜子了，还吃了雷伊妈妈做的糖醋排骨，大满足！

◆《口袋妖怪 白金》入手，游戏内容之丰富真是令人感叹，每天开机后都不知道先做什么才好，看来本作会是我今年玩得最长时间的游戏了。

◆看了《怪物猎人3》的报道后，虽然体感操作不是很合我胃口，但是对新加入的海战有点动心，决定等游戏发售后蹭机器去（旁人：你这个伪非）。

◆经过忙碌的9月下旬后，终于要迎来国庆长假了，没有意外的话是该回回大半年没回过的家了，不过之前先得把那"万恶"的票给弄到手。



米格

×最近的牛奶风波终于让我鼓起勇气，把家里压箱底半年的豆浆机拿了出来。不过谁知道哪天会不会又爆出黄豆里面加什么东西的消息呢……

○忙完这几天终于有个5天的长假了，可是想了想落下来的事情，还真是5天都有活做呢，看来想好好休息一番是不大可能了。

△前两天深圳又有台风来袭，晚上6点一过，天气就开始转阴，天上的云感觉都在加速跑。回到家里，就听窗户的玻璃都吱吱作响，害我一夜都没睡好。

□PSP加麦克风，NDS就加摄像头。嘴巴上说两者不是针锋相对，可做的事情不能不让人浮想联翩啊。

嘟嘟

◆近期相当RP，病症不断，先前鼻炎发作，几天都处于世外桃源状态，于是去药店咨询，店员给我推荐了一味"超级好药"，曰优鼻（UB），九十几块。用后果然生奇效，乐颠颠之余上网查神药口碑，顿时雷到——说这个药已经在2007年被禁止出售，随即看到"厂家不明、疑含激素可能导致病变、误导消费者"……通过这个故事只想告诉各位同学：注意健康，小心JS，小心UB！

◆最近让我雷到的还有本辑口袋光环的《十字生命章》，发现这是一款需要大家充分发挥想象力的游戏，苦心钻研了超长片头动画及鸟语对白的乌冬同学，辛苦了。





10月，我们现在已经为10月的“天下聚会”积极筹备着……除了像过去一样，任何UCG官方认证的“天下聚会”均会得到奖品赞助外(活动奖品由黑角、卡登仕、UCG联合提供)，还会在《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》、Levelup网站进行报道。如果能提供高素质视频影像，我们还会对聚会影像进行编辑，放入Gamehalo DVD中以更鲜活的形式进行报道。

聚会时刻表

汕头 10月1日
厦门 10月2日
南京 10月2日
上海 10月3日
北京 10月3日
昆明 10月5日
西安 10月11日
南京 10月11日
重庆 10月12日
兰州 10月19日
哈尔滨 10月19日
深圳 10月26日

聚会详情请访问：http://juhui.levelup.cn/

两大突破举措

壹

深圳 10月26日

预计人数100+

UCG小编将参加"天下聚会 深圳次世代见面交流互动活动"。在本次活动中除了同玩家们分享参加TGS2008的所见所闻之外，我们还将为各位玩家带来最新，最热辣的次世代Demo试玩，如《机车风暴2》、《HOME》等等，更多现场助兴活动必定将聚会推向高潮。

贰

2008年10月31日

游戏音乐激响上海！

参加"天下聚会"，获得"Press Start游戏音乐会"门票活动全面启动！！！

经过和举办方洽谈，最终决定：只要参加UCG官方承认的"天下聚会"，均可以获得音乐会门票三张

一等奖：480元门票1张

二等奖：380元门票1张

三等奖：280元门票1张

音乐会门票获取办法：由当地聚会组织者安排抽奖或者比赛优胜者前三名获得。最终获奖者名单将在本页面列出，由UCG方面亲自发放，保证公平公正。

注：门票获得者可自由支配门票使用权。考虑到时间问题，本活动截止日期为10月26日。

焦点聚会预告

重庆 10月12日

大学城XBOX360战争机器比赛

亮点

1. 到场人数将超过1000人。
2. 活动组织方准备了8台360主机+8台19寸显示器(配备音响)进行比赛；2台360主机+Wii主机+3台19寸显示器进行现场试玩；

玩家朋友也可以自带主机参加活动，我们也会提供显示器，音响及其场地。

为进一步推广培养重庆地区的动漫以及TV GAME平台的发展，开展玩家以及动漫爱好者的合作交流，现在重庆地区开展战争机器区域网对抗比赛，让大家零距离接触游戏史上最出色的游戏，重庆地区玩家都加入本次的比赛中来吧！

论坛报名地址：

http://bbs.levelup.cn/showtopic-696930.aspx

独家赞助商：商达电脑 重庆游戏无限电玩 游戏机实用技术

重庆制造漫画社

"商达"杯大学城XBOX360战争机器比赛



报名开始啦！！

无论你是老鸟还是菜鸟

都能在这找到无限快乐！

10月12日 让我们锁定大学城

GEARS OF WAR

现场提供更多的XBOX360游戏试玩

不要犹豫，赶快来参加吧~~

一起进入次世代的战争！！

主办方：四川美术学院社团联合会 重庆制造漫画社 商达电脑 游戏机实用技术杂志社 重庆游戏无限电玩

协办：LEVELUP.CN 掌机网SP 游戏人 游戏光环DVD 重庆晨报 汉王绘图板

活动地点：重庆虎溪大学城四川美术学院学生活动中心



节目主持 米饼轩

FAQ电台

Hi，同学们好，转眼又到国庆长假了，不知道你们有什么打算呢？反正米饼轩众人都准备好好在家补习一下因工作而拉下的游戏。一想到终于有一个礼拜的时间可以自由分配，真是爽呆了，欢呼ing！各位读者如果在国庆期间有什么有意思的经历或在玩游戏时有什么新发现，一定要来信来邮件告诉我们，独乐乐不如众乐乐嘛！嗯，现在还是来收听本辑的电台节目吧，本辑将要为大家解决关于“PSP零部件损坏”、“TF卡”的技术性问题以及游戏方面的各种疑难杂症。OK！FAQ，Let's begin!

最近奶类产品事件引起了不小的风波，米格饼干提醒大家，切勿一边收听FAQ电台一边喝奶牛奶，不要让FAQ电台成为你喝错牛奶的理由（-_,-）。下面我们还是进入正题，首先是一则来自玩友“孤星”的提问。他说自己的PSP按键失灵，不知道是什么原因，修理的话需要花多少银子。最容易造成按键失灵的原因包括主机进水、误用换键位的插件、主机进灰、导电橡胶磨损等。如果能够通过重新安装自制固件、卸载插件的方式排除软件问题的话，只是考虑硬件上的损坏，那么主机进灰最容易修理，其次是导电橡胶磨损，最麻烦的当然是进水等原因导致的主板损坏。主机进灰后，灰尘可能会阻塞按键导电橡胶与主板上电键的接触，从而导致按键失灵，清理办法很简单，打开主机后直接用吹气球或小毛刷清洁即可，可以用汽油、酒精擦洗，但切勿用水擦洗。当然在动手前还需要将手上静电放掉，否则秋天衣物的静电就足以损坏PSP主板上的一些小电器元件。如果是导电橡胶磨损，就需要去电玩修理店购买配件了。更换一套的成本其实很低，加上手工费应该也不超过50元（其实20元就足够搞定）。最后一种情况最为复杂，无论按键还是其他操作部件，都需要通过主板上的电路与芯片相连，而一些外部损害，诸如撞击、磕碰往往会对主板造成一定伤害，甚至导致主板变形，这时按键回路可能在某处损坏，修理起来就需要慢慢检查，最后可能还需要飞线来解决这个问题。主板进水就更严重了，可能直接导致某些元器件损坏，修理的话可能需要更换主板，成本就比较高了，至少需要300元左右。

玩友 zzhseed 最近来信告诉米格，他在帮朋友挑选GBM的过程中费尽心思选中一台完美日版主机只要370元，结果在同一家店的2GBTF卡才卖



65元把自己吓坏了。他想知道这样的价格正常吗？其实TF卡在进入SDHC时代之后，价格早就跌得万劫不复了。SD卡的价格下跌得更凶。现在的TF卡基本上都是白菜价，65元的正品行货已经是老板黑你20多块的价格了。要知道现在2GB TF卡的批发价格均在40元以内。不过目前市场上的产品还是以台版水货居多，购买的时候还需要细心挑选一番，才能买到自己满意的产品，这一点一定要多多注意，建议购买时顺便带上烧录卡测试一番再掏钱比较好。

FAQ电台 想要超大容量的记忆棒空间又心疼银子？组SD卡阵列就能满足你的要求！32GB记忆棒空间只要400元就能搞定。详细情况参见本辑“玩转PSP”相关文章。

广告后来看沈阳读者李劲的问题：“NDS上的《蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大活剧》玩下来感觉还不错，这游戏有什么隐藏要素吗？”按照特定的顺序前往游戏中的各个关卡可以得到隐藏服装“しんのすけマン”，具体顺序如下：ケツだけ→温



泉→战国→3分→オトナ→ハイグレ→云黑斋→ヒヅメ→カスカベ→タマタマ→ジャングル→ヤキニク→ヘンダー→プリプリ→アミーゴ，之后在うけつけ获得。

接着来看网友杨小K的邮件问题："《口袋妖怪 白金》里我已经收集齐了三种颜色的蓑衣虫，但为什么我拿给野濑市的民房里的捕虫少年看时，他还是不给我竞争背心呢？"原因很简单，因为在本作里获得竞争背心的方法已经改变了，不再是拿三种颜色的蓑衣虫给捕虫少年看，而是换成了雌雄三目蜂各一只，三目蜂可以通过在树上搽蜂蜜的方法遇到。

下面是四川玩家杨扬给我们的来信："小编们好，最近我在玩NDS上的女性向游戏《星空的漫画花园》。我同时攻略了两名角色，分别是青梅竹马亮和漫画家圭吾，都是完美结局，但不知为什么在欣赏模式中只出现了亮的声优独白，这是怎么回事？"也许是因为你并没有完成圭吾的最佳结局，如果同时攻略了这两名角色的话，你很有可能走的是三角恋路线，必须要走圭吾的个人路线才可以。方法是在进入最后一章之前，亮询问主角的心意时，选择"好きな人がいる"就可以了。



FAQ电台

最近的游戏真是多，掌机玩家是最幸福的，因为每搁几天就能玩到一款新游戏。NDS上的《口袋妖怪 白金》、《龙珠DS》，PSP上的《星球大战》、《乐高蝙蝠侠》以及《玛娜工作室》新作，以上这些游戏绝对能满足不同需求的玩家，开开心心地渡过国庆长假！

广告后接着来看读者dhj1500的问题："请问



《西格玛倍音》中的三只神灵猫到底有什么用？听朋友说打败它们能获得刻音解放隐藏关，但我怎么打都只能刷出两个刻音，另外两个该怎么拿？"另外两个刻音要根据战斗前神灵猫的台词做出对应动作，当神灵猫的台词中包含"旋律の力"时，需要在战斗中改变一次BGM；而当台词中包含"神降ろしの力"时，则需要在战斗中改变一次职业。

广东猎人何嘉良向我们询问："《MHP2G》中怎么弩、弓手装比剑士装防御低那么多？另外，防具的耐性具体是指什么？请小编们帮忙回答一下，感谢！"因为弩、弓手一般是从远处攻击敌方，他们与同怪物近身肉搏的猎人相比，受伤的几率要低很多，因此为了游戏平衡，枪手防具的防御力一般是剑士防具的一半左右；至于防具的耐性，就是对怪物属性攻击的伤害吸收量，假设防具的火耐性为20，那么当猎人受到火属性攻击（譬如大怪鸟的火焰液）时实际伤血量会修正为80%。



最后是哈尔滨读者芦迪的提问："《MHP2G》里的玉米铳枪怎么做啊？金之山菜卷又要怎么拿？"制作玉米铳需要的素材包括"大唐黍×2、爆炎袋×5、常春藤叶×10、勇气之证G×1"，这些素材除了大唐黍要靠黄之种在农场里种出以外，其他的都很好获得，在进入G级任务之后很快就能获得。至于金之山菜卷，需要玩家多联机进行任务才能在集会所的龙人姐姐那里拿到。

在一起的时间总是很短暂，FAQ电台播报到此结束，祝各位玩家朋友们国庆节快乐！



游戏市场也是市场——这句话说起来人人都懂，但身为玩家受自己喜好而左右一些想法时却未必能够认识到，最起码在支持的主机被“插刀子”后会表现出种种的不满。事实上，游戏市场竞争的激烈残酷程度不亚于其他任何一个领域，在多种硬件平台并立的情况下，周旋在硬件厂商中的第三方更是以各自的方式来争取一席之地，甚至反过来决定硬件市场的竞争。本辑收录的自由谈，评述的便是有关第三方厂商在双雄并立的掌机市场的态度和立场。

明着公平还是暗着偏袒

——谈著名游戏系列的掌机“分配”史

文 菜马hmzcyh



2008年的E3上，Square Enix宣布《最终幻想ⅩⅢ》将会是跨平台作品，将横跨Xbox 360和PS3两个平台。于是那一天，全世界沸腾了，索饭声讨SE社的“脚踩两条船行为”，开始觉得本就不顺的PS3前程更加黯淡无光，甚至传出有玩家因此事件而自杀的消息……

本事件似乎能说明很多问题，但笔者看到的最重要之处则在——第三方软件商，尤其是拥有著名游戏品牌的大公司，在面对不同平台时，究竟该如何取舍？而这种抉择问题在掌机业界也屡见不鲜，下面就由笔者来和大家就掌机平台来聊聊游戏的“分配”。

完全新作与完全移植——公平否？

这个问题，恐怕是目前“掌机作品分配”中，最明显也是最能看出厂商态度的。大家都知道，PSP比NDS的机能要强很多，所以绝大多数游戏在PSP上的表现都会高出NDS一大截；但同时大家也都知道，NDS在现在的世界掌机市场上属于绝对的主流，开发NDS游戏几乎是只赚不赔。于是，不少第三方软件商，在PSP上发售“100%原汁原味完全移植”的已成为经典的系列精品，而在NDS上发售“为NDS量身定做”的系列最新作！致使PSP被称

为“移植专用机”，想玩到最新作，还是要去玩NDS。

以“《传说》系列”为例，目前在PSP上发售的《永恒传说》、《幻想传说》、《宿命传说2》、《重生传说》4部作品，全都是移植，尽管作为移植作品来说四部作品都相当不错，但终究无法摘去“炒冷饭”的帽子；而在NDS上登场的作品却全都是挂着“Tales of”大名的正统新作，第一作《风雨传说》让人们很失望，第二作《无瑕传说》吸收了经验教训后基本能让人满意，第三作《心灵传说》准备分3DCG和2DCG两个版本发售的决定很明显带有强烈的试验性质。总结一下就能发现，NBGI无非就是想用PSP的强大机能来捞取经典作品的剩余价值，而把NDS来当成新作的试验平台。也许不少人会有疑问：PSP的机能那么强大，为何不让系列新作在更强的平台上有更好的表现——道理很简单，NDS是主流，著名系列作品只要质量还算凑合，试验品也会有人买；而在PSP上，出新作因为成本比NDS高所以会比较冒险，但移植再加点新东西就肯定能吸引老玩家，况且移植自己的游戏对开发公司来说简直易如反掌。很明显，这样的分配方式更有利于第三方软件公司自身。这样的例子还有很多，就像《恶魔城》，PSP玩家们只能看着NDS玩家玩着最新的《恶魔城》，而他们自己却只有一个炒冷饭加复刻的《恶魔城X历代记》……

复刻与新作的另一问题——“里”之一面

这其实是上一段的极端版本，而且是相当极端。同样是在PSP上移植而在NDS上出新作，不同之处在于系列中每部作品间的各种素质差距并不大（尤其是画面上），但PSP和NDS机能则有相当的差距，所以在PSP上的表现会相当完美，而在NDS上则会雷到人外焦里嫩。著名例子当属光荣的“《无双》系列”，在PSP上的几款《无双》尽管有缩水，但系列的精华仍在，画面也还说得过去，所以也能带来一骑当千的爽快；而NDS上的《真·三国无双DS》却做得奇形怪状，无论是只能选3个原创角色来进行“卡片游戏”的系统，还是那像纸片飞扬一样的战斗，让新手、老玩家都完全摸不着头脑，评价自然也高不到哪里去。同样情况的还有Konami的“《WE》系列”，PSP上两作的表现基本让人满意，而NDS上的却成为了人们口诛笔伐的对象。究其原因，笔者认为，无论是光荣还是老K，它们都已经认识到PSP是更能胜任他们新作及移植的平台，但却仍想在NDS上再捞一笔，于是不分青红皂白就在NDS上制作新作，而它们又对自己的游戏品牌过于自信，于是不管NDS的3D机能如何，也要顶着无数的马赛克和方块，制作和发售那无限接近半成品的“新作”，而结果就是，玩家自然不会买账。也许，如果光荣能将当初GBA上的《无双A》这样的“2D大头无双”进行下去，老K能把《WE》做成2D的话，这两部作品也不会如此惨败。



▲早期公布的延续《35A》风格的《35DS》。

PSP的无奈，机能好却得不到新作！

PSP的情况实在让人郁闷。比如说《合金弹头合集》在PSP上的表现可以说是相当不错的，虽然厂商似乎有“借用模拟器成果”的嫌疑，但移植的6代可以说挺完美的。问题在于接下来作为系列正统续作的《合金弹头7》却宣布在NDS上推出，这个无厘头的决定虽不

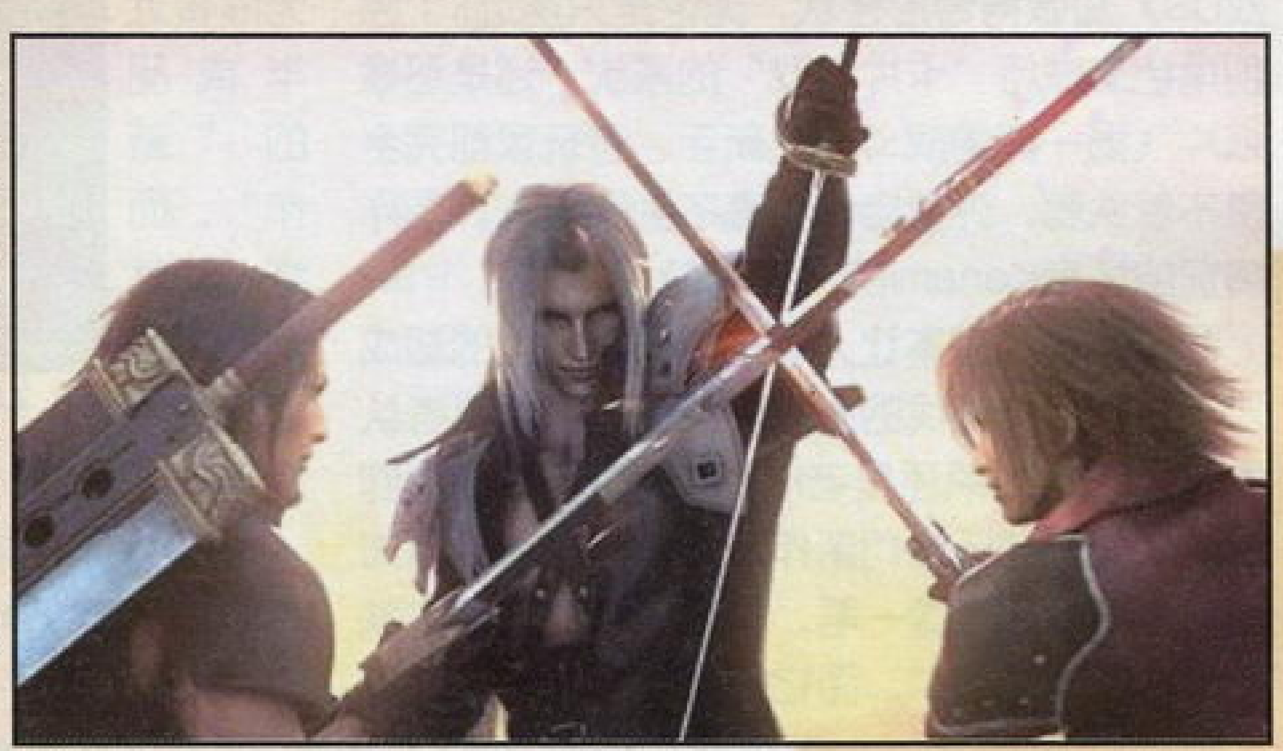
至于轰动到《勇者斗恶龙Ⅸ》登陆NDS那种程度，但也足够让没有NDS的《合金弹头》玩家们傻眼了。也许，这个游戏在PSP上制作会更加完美，但Snkplaymore事先已经见识过PSP强劲机能之后，还要把这部作品先行做在NDS上，这只能说是“NDS适于做试验”的定律仍在软件公司心中存在吧。与之相类似的还有《女神侧身像》，移植版的一代早已在PSP上有近乎完美的表现，对经典作品的重现再一次印证了PSP“移植专用机”的“美名”，然而现在，《女神侧身像》的最新作宣布在NDS上制作……画面应该难以达到PSP版一代的高度吧。也许，这一段应该说成“某个经典的系列新作，踩着PSP完美移植的跳板，到达了NDS的崭新舞台”……

平均分配的问题

本段和本文的开头讨论的游戏完全一样，那就是一代经典、同时也是一代“祸根”的《最终幻想》（下文简称《FF》）。《FF》的品牌效应是毋庸置疑的，这使其成为各大厂商的争抢对象的同时，也使其成了SE社的揽财工具。“《FF》系列”的正统作品及各种分支外传作品在各大平台上可以说是遍地开花，当红掌机PSP和NDS自然也不例外。分配给PSP的是《危机之源 最终幻想Ⅶ》、《最终幻想》、《最终幻想Ⅱ》、《最终幻想战略版 狮子战争》、《异说 最终幻想》，分配给NDS的则是《最终幻想·水晶编年史 命运指轮》、《最终幻想Ⅻ 亡灵之翼》、《最终幻想战略版A2》、以及《最终幻想Ⅲ》和《最终幻想Ⅳ》的完全重制版。

看起来，SE似乎两方都没得罪，各有移植作品和原创新作，分配貌似也相当平均，但深究的话就会发现很多问题，这可以用最简单的对比法来说明。《危机之源 最终幻想Ⅶ》可以说是PSP上最重头的《FF》，但超高画面品质的背后却有流程短和游戏时间不足的问题，而《命运指轮》和《亡灵之翼》则可玩度相当高，前者的联机模式更是魅力无穷；《FF》和《FFⅡ》是已经被移植过N遍的游戏（况且《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》早在同属任天堂的GBA上登陆过），而《FFⅢ》与《FFⅣ》则是完全重制，同时还预示了系列第5、6作重制的可能性；《狮子战争》是PS时期的名作，现在即使是加入了不少新要素号召力还是大不如前，而《FFTA2》则是从GBA时期就已经被期待了很长时间的作品；至于还没发售的《异说 最终幻想》，这种集合了N多系列角色的乱斗游戏，没有意外都会成为FANS向的作品。

归纳以上这些总结一下，就是SE在“《FF》系列”的分配上其实仍然偏袒NDS一些，不过PSP仍然是它展示强大CG的平台，甚至说是吸引PS时代《FF》玩家的法宝，毕竟支持索尼的玩家中，有不少是《最终幻想》的死忠。



▲充分展现PSP机能的《危机之源 最终幻想Ⅶ》。

在激烈的商场上，如果总拿江湖上和酒桌上的义气说事，不免让人感觉有些幼稚；然而赤裸裸地“惟财是举”，似乎也有点过分。比起老卡的两面三刀，给索尼留个日版的SE可以说还算厚道。而比起家用机上的优劣悬殊，两大掌机似乎更保持着欣欣向荣的姿态。有销量在，相信更多的大作登陆掌机平台都只是时间的问题，而不论给谁做，偏袒哪一方，认真的制作态度都是最重要的，否则，砸的只是自己的品牌。

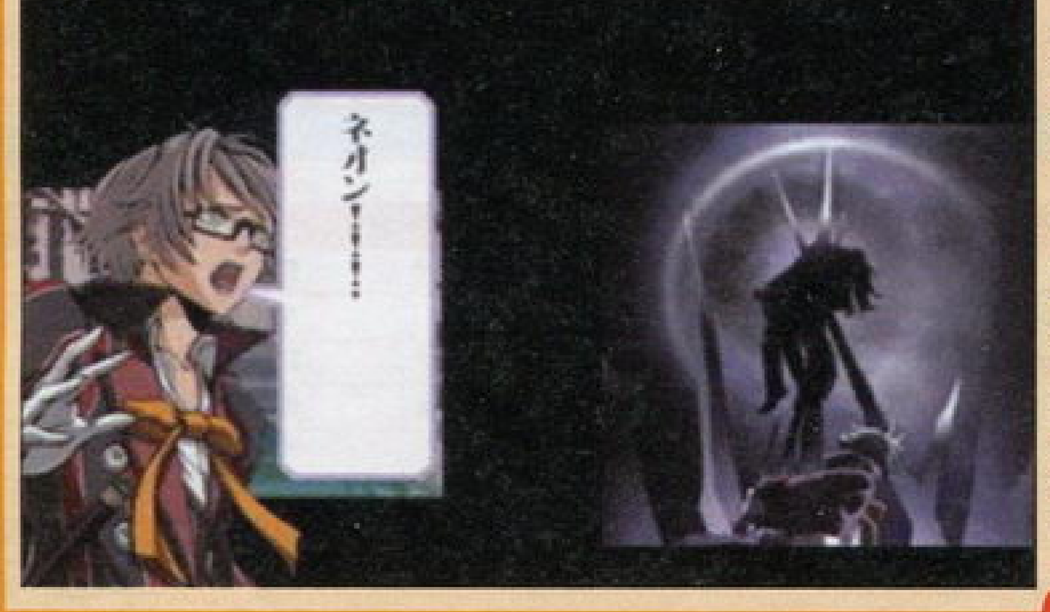


西格玛倍音

NDS ◆SE◆RPG

开门见山地说，本作有着绝对出色的人物设定和画面表现力。游戏中每个场景都描绘得极其细致，大量交代剧情的画面更是具备了小说插画的水准，运用强烈的色彩对比和细致入微的表情刻画，有时候会让人从心底里冒出一股寒意。角色的3D建模在NDS上也算是精美细致。音乐的表现也很出彩，很完美地烘托出了游戏中的气氛，使得笔者玩起来很有代入感。

本作破天荒设计出了“超推理”这个系统，旨在将一种全新的自由带给玩家。你可以任意搭配答案，无论怎么配最终都能有个结果，区别就在于这结果是完美还是扯淡，以及你要应付的BOSS是强大还是弱小而已。相比起该系统的自由，本作战斗系统的设定则差强人意。虽然全3D环境的战斗加之即时进行的操作有时候令人有点手忙脚乱，不过熟悉了卡片的组合方式以及各个职业的战斗特征后，战斗就会变得出奇地简单和枯燥，甚至感觉重复来重复去都那个模样。与之形成鲜明对比的是隐藏章节“第死乐章”中令人备感绝望的敌人强度设计，或许制作方一早就知道本作普通模式下的战斗太没劲了，才故意设计了这么一出吧。



本作的剧情绝对是游戏的一大亮点，先前乐章的推理戏份设计得极为精妙，经典杀人事件中的桥段和表现手法基本都给用了个遍，什么密室杀人啦、尸体神秘消失啦、惯性思维啦，如果不是那些“真实的碎片”提醒，想要完美破解这些谜题还真不是一件简单的事情。可惜的是，主线剧情的戏份被压缩得太过分，甚至让人感觉是十分莫名其妙，云里雾里的。这让笔者不禁怀疑，难道所谓的晦涩剧情都要整得这么玄乎吗？



PSP-3000的发布

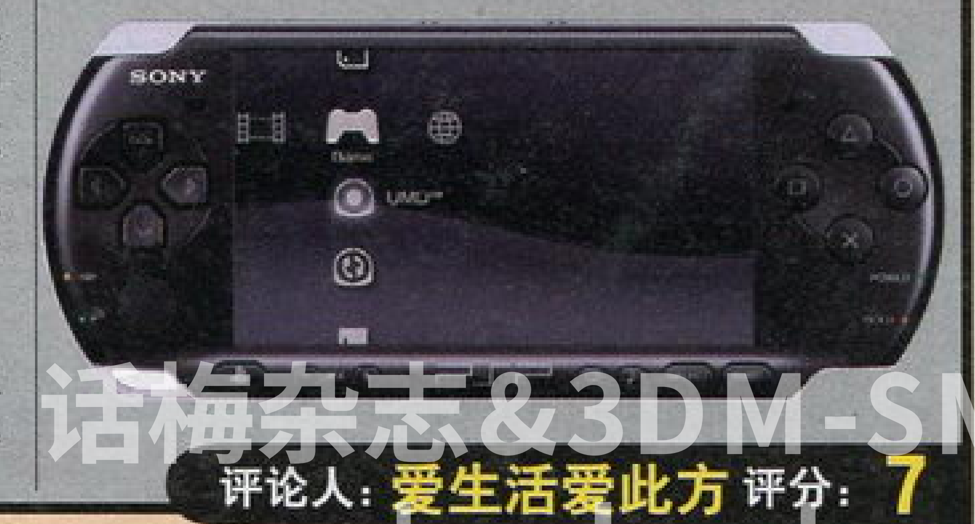
PSP ◆SCE◆ —

在PSP刚发售时便成为PSP机主的本人，在PSP-2000公布后，便保持观望的态度。一来外形改变得太小，而最令人诟病的残像问题却没有解决，因此我还在坚持我的1000型号。

而3000最吸引我的莫过于屏幕响应速度的改变了。介于高端显示器和笔记本电脑标准响应速度之间的12毫秒，应该令PSP饱受诟病的残像问题基本得到的解决。至于色彩看起来变鲜艳了——确切点说是抗反射能力强了，虽然对于我个人来说意义不大，但总要好过没变。这里不得不说的时官方的“草莓图片对比”，3000的屏幕能艳丽至极，2000的黯淡一片——这招用来对日本玩家也许会有效果，但是相信国内的朋友都早就免疫了，毕竟这种伎俩已经被国内的洗衣粉广告给用滥了。至于麦克风功能，对于本人来说实在是没有任何吸引力，除去本人基本用不到《Talkman》外，NDS那些“声控”的游戏设定也没让我感觉特别。

还有一大功能就是视频输出功能的强化，但2000也好、3000也好，视频输出都是我个人觉得最鸡肋的一项功能。且不说2000的视频输出后的效果有多么的不堪，单就便携这一点来说，视频输出功能就有些说不过去了，在电视上玩家用机才是最合适的——当然，如果说这项功能是服务于省吃俭用买了PSP后便一贫如洗的玩家，倒是有一定的存在价值。

最后说说3000的发布时间，众所周知，今年E3上索尼被SE又插了一刀，数年前PSP即将公布售价时也曾被任天堂摆了一道，这次索尼非常谨慎，选在几乎是索尼唱独角戏的莱比锡游戏展上公布，其结果就是业界关于《FFXⅢ》跨平台的讨论成为了过去，而PSP-3000成为了新的焦点话题，这点上来看，索尼的公布时机选择得还是蛮好的。



评论人：爱生活爱此方 评分：7

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

随着10月份的来临，离年末商战也越来越近，不少游戏厂商都接二连三地公布了本社在年末商战中的主打作品。而今年年末商战中掌机平台的游戏阵容可以用百花齐放来形容，比如NDS平台的《超时空之钥》、《心灵传说》、《雷顿教授与最后的时间旅行》，PSP平台的《异说 最终幻想》等大作无疑是玩家们所关心的焦点。10月份的两大游戏盛会——“任天堂秋季发布会”和TGS想必还会有不少关于掌机新作的劲爆消息爆出，实在是令人无比期待。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2008年10月			
9日	铁道检定DS	铁道检定DS	Spike	ETC	5040日元
9日	铁道少女DS 终点回忆	铁道むすめDS ターミナルメモリー	Takara Tomy	AVG	5040日元
9日	史努比DS 去见史努比和它的朋友们吧	スヌーピーDS スヌーピーと仲间たちに会いにいこう!	Square Enix	ETC	5040日元
16日	AWAY 混乱的迷宫	AWAY シャッフルダンジョン	AQ Interactive	RPG	5229日元
16日	阿瓦隆代码	アヴァロンコード	MMV	A・RPG	5229日元
16日	卡片召唤师DS	カルドセプトDS	SEGA	TAB	5040日元
23日	你的勇者	キミの勇者	SNK Playmore	RPG	5040日元
23日	决意 死亡标记	ケツイ デスレーベル	Arika	STG	5800日元
23日	恶魔城 被剥夺的刻印	恶魔城ドラキュラ 夺われた刻印	Konami	ACT	5250日元
23日	谋略所向	采配のゆくえ	Koei	SLG	5040日元
23日	噬魂师 美杜莎的阴谋	ソウルイーター メデューサの阴谋	NBGI	ACT	5040日元
30日	希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+	シドとチョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫DS+	Square Enix	RPG	5040日元
30日	女神侧身像 负罪之人	ヴァルキリープロファイル 咎を背负う者	Square Enix	RPG	5040日元
30日	维他命Y	ビタミンY	D3 Publisher	ETC	4410日元
30日	阿拉蕾	Dr.スランプ アラレちゃん	NBGI	AVG	5040日元
31日	007 量子危机	James Bond: Quantum of Solace	Activision	ACT	29.99欧元
		2008年11月			
6日	冬宫DS 重制版 暗之巫女与众神的指轮	エルミナージュ DS Remix 暗の巫女と神々の指轮	Star Fish	RPG	5040日元
6日	星之卡比 超级无敌豪华版	星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	Nintendo	ACT	4800日元
6日	思乡之风	ノスタルジオの风	Tecmo	RPG	5800日元
6日	赤川次郎悬疑作品 月之光 坠钟杀人	赤川次郎ミステリー 月の光 沉める钟の杀人	MMV	AVG	3990日元
13日	DS西村京太郎悬疑作品2 新侦探系列 金泽·函馆·极寒的峡谷 复仇之影	DS西村京太郎サスペンス2 新侦探シリーズ 金泽·函馆·极寒の峡谷 复讐の影	Tecmo	AVG	3990日元
13日	流星洛克人3	流星のロックマン3	Capcom	A・RPG	5040日元
13日	不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城	不思议のダンジョン 风来のシレン2 砂漠の魔城	SEGA	RPG	5040日元
18日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	AVG	29.99美元
27日	寒蝉鸣泣之时 绊 第二卷·想	ひぐらしのなく顷に绊 第二卷·想	Alchemist	AVG	3990日元
27日	超时空之钥	クロノ·トリガー	Square Enix	RPG	5040日元
27日	刑事J.B.哈罗尔德的事件簿 曼哈顿安魂曲&杀手之吻	刑事J.B.ハロルドの事件簿 マンハッタン·レクイエム&キス·オブ·マーダー	fonfun	AVG	4400日元
27日	雷顿教授与最后的时间旅行	レイトン教授と最后の时间旅行	Level-5	AVG	4800日元
		2008年12月			
4日	英雄战记雷万丁	英雄战记レーヴァンティン	Gungho Works	S・RPG	5040日元
4日	口袋棒球11	パワプロクンポケット11	Konami	SPG	5229日元
11日	心灵传说	テイルズ オブ ハーツ	NBGI	RPG	6650日元
25日	梦幻之星 零	ファンタシースター ZERO	SEGA	A・RPG	5040日元
		2008年冬			
未定	凉宫春日的忧郁（暂名）	凉宫ハルヒの忧郁（暂名）	SEGA	AVG	售价未定
未定	王国之心 358/2天	キングダムハーツ 358/2 Days	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙IX 星空的守望者	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	Square Enix	RPG	售价未定
未定	陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者	チョコボと魔法の绘本 魔女と少女と5人の勇者	Square Enix	ETC	售价未定
1日	绿野仙踪	RIZ-ZOAWD	D3 Publisher	RPG	5040日元

10.09 超时空要塞 王牌开拓者



■NBGI ■ACT ■5040日元



本作是由制作“《高达 战争》系列”的Artdink所开发的一款全新作品，采用了“《高达 战争》系列”的3D引擎，并重新在战斗系统上做文章，以求让玩家享受到不同的机器人战斗体验。本作收录了“《超时空要塞》系列”的五部主要作品，其中还包括了刚刚完结的《超时空要塞 开拓者》，在游戏中玩家可以使用的角色达到了30多人，而登场机体数量更是超过了40种。

10.16 卡片召唤师 DS



■SEGA ■TAB ■5040日元

本作以于1999年登陆PS平台的《卡片召唤师 扩充版》为基础移植，游戏玩法跟“大富翁”近似，只不过在购置领地、收取过路费时加入了攻防要素，玩家间可通过卡片召唤出的怪物争夺领地。除了保留原版角色外，本作中所有角色的头像都经过了重新绘制，同时还调整了卡片间的平衡性，加入部分新卡，这些改进都会让原本就耐人寻味的游戏系统变得更为有趣。





日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2008年10月					
7日	NBA Live 09	实况NBA 09	EA Sports	SPG	39.99美元
9日	超时空要塞 王牌开拓者	マクロスエース フロンティア	NBGI	ACT	5040日元
16日	勇者别嚣张 or2	勇者のくせになまいきだ or2	SCEJ	SLG	3980日元
21日	星之海洋 初次启程	Star Ocean: The First Departure	Square Enix	RPG	39.99美元
21日	格斗之王精选 大蛇传说	The King of Fighters Collection: The Orochi Saga	SNK Playmore	FTG	29.99美元
23日	BLEACH 灵魂嘉年华	BLEACH ソウル・カーニバル	SCEJ	ACT	4980日元
23日	深红编年史 红辉的魔石	ガーネット クロニクル 红辉の魔石	SEGA	RPG	5040日元
23日	萌麻将	萌える麻雀 もえじゃん!	Hudson	TAB	5040日元
24日	蜘蛛侠 暗影之网	Spider-Man: Web of Shadows	Activision	ACT	29.99欧元
28日	BEN 10 外星之力	BEN 10: ALIEN FORCE The Game	D3 Publisher	ACT	29.99美元
30日	水月 携带版	水月 ポータブル	GN Software	AVG	5040日元
30日	星色的赠物 携带版	星色のおくりもの Portable	Takuyo	AVG	6090日元
2008年11月					
1日	末日战争	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	SLG	29.99欧元
13日	定制我们的世界	注文しようぜ！俺たちの世界	Global A Entertainment	RPG	5040日元
13日	战国绘札游戏 不如归 乱	战国绘札游戏 不如归 -HOTOTOGISU- 乱	Irem	TAB	5040日元
18日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA Games	RAC	39.99美元
20日	普利尼 我做主人公可以吗?	プリニー オレが主人公でイイんスか?	日本一Software	ACT	5229日元
20日	机动战士高达 高达对高达	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	NBGI	ACT	5040日元
27日	寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版	ひぐらしデイブレイクポータブル	Alchemist	FTG	6090日元
27日	啪嗒砰2	パタポン2 ドンチャカ	SCEJ	MUG	4980日元
27日	喧哗番长3 全国制霸	喧哗番长3 全国制霸	Spike	A・AVG	5229日元
27日	萌萌2次大战略 豪华版	萌え萌え2次大战略 デラックス	System Soft Alpha	SLG	5040日元
27日	无双大蛇 魔王再临	无双OROCHI 魔王再临	Koei	ACT	5544日元
27日	英雄传说 空之轨迹 豪华套装版	英雄传说空の轨迹セット	Falcom	RPG	9801日元
2008年12月					
4日	我们的生存游戏 携带版	俺たちのサバゲー ポータブル	Best Media	ACT	5040日元
18日	异说 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	6090日元
未定	秋之回忆5 中断的胶片	メモリーズオフ #5 とぎれたフィルム	5pb.	AVG	5040日元
未定	绯色的碎片 携带版	绯色の欠片 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
2008年冬					
未定	永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁	ティル・ナ・ノーグ 悠久の仁	System Soft Alpha	A・RPG	5040日元
未定	真・三国无双 联合突袭	真・三国无双 MULTI RAID	Koei	ACT	售价未定
未定	双星物语	Zwei!!	Falcom	A・RPG	5040日元
未定	偶像大师SP 完美之日	アイドルマスター SP パーフェクトサン	NBGI	SLG	售价未定
未定	偶像大师SP 神奇之星	アイドルマスター SP ワンダリングスター	NBGI	SLG	售价未定
未定	偶像大师SP 思念之月	アイドルマスター SP ミッシングムーン	NBGI	SLG	售价未定
未定	世界传说 光明神话2	テイルズオブザ ワールド レディアントマイソロジー2	NBGI	RPG	售价未定
未定	乐克乐克2	LocoRoco2	SCEJ	ACT	售价未定

精彩内容导视

游戏展望台



本次“游戏展望台”收录了《女神侧身像 负罪之人》3分多钟的最新宣传影像，同时还有《战国BASARA 群雄之战》、《超时空要塞 王牌开拓者》等新作的精彩视频，另外，备受期待的《异说 最终幻想》放出了一段泰达父子的完整战斗视频，不要错过。

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！

火热试玩区

备受期待的《口袋妖怪 白金》终于发售，赶紧在“火热试玩区”中看看游戏实际素质如何吧。此外本次还有NDS版《毁灭世界 被引导的意志》和PSP版《星球大战 原力释放》演示影像。



详解近期当红大作，为您展示劲作的系统和特点！

新动一刻

这次为大家介绍的3部动画分别是《哥普拉》、《Battle Spirits 少年突破巴辛》及《怪盗双天使》，喜欢动画的朋友一定要关注哦。

电影前线

本次“电影前线”为大家带来“《007》系列”最新片《量子危机》和迪士尼喜剧片《枕边故事》的精彩预告片，另外还有3D动画片《超级闪电狗》的精彩片花。



新作特搜队

乐高蝙蝠侠/家庭教师REBORN 斗技场/侍道 携带版/蛋糕工房 巴克尔的挑战/法拉利挑战赛/搭乘海盗船/城市生活DS/星空的漫画花园/伦敦Q乐园 in DS 噗噗星人出现！出血大奉送！屁屁祭典SP/悠长假期 海豚和我/野兽刑警 东京多起同步恐怖事件镇压行动/编外刑警 刑警先生 是我做的/龙珠DS/星球大战 原力释放/十字生命章 圣甲虫王的诅咒/命运迷阵/神灵狩DS/特雷莎 亲爱的埃米尔/孢子 生物编辑器/洛克的冒险/噩梦骑士



全面收录近期二线作品，不放过漏网之鱼！

《口袋光环DVD》Vol.97有奖问答题目

本次火热试玩区的《口袋妖怪 白金》试玩影像中，最后胜利的口袋妖怪叫什么名字？

A：Yuxan　B：Yuxiu　C：Maxiu

本辑活动奖品



中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或E-mail联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！

读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

中奖名单

《掌机王SP》第95辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖

6名



NDS烧录卡

黄石市	陈晓凡
北京市	房宽京
长沙市	黄景轩
汕头市	刘楷
上海市	潘琮辉
衢州市	严家俊

二等奖

5名







NDS烧录卡　座式充电器

杭州市	丁悦
南宁市	胡晓燕
西安市	李昂
海口市	王辉
广州市	邬铭清

三等奖

6名

北通、黑角掌机周边

上海市	鲍敬
温岭市	陈建豪
绍兴市	金源锋
张家口市	武岳
瑞丽市	徐思凡
银川市	严振琦



《口袋光环DVD》有奖问答中奖名单

Vol.95 有奖问答答案：C



盟区战卡

3名

有奖问答中奖名单	
广州市	梁子健
韶关市	肖锋
汕头市	朱海钟

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。





游戏城寨

定价 9.80元 Level 44

光盘大进化

不再只是音乐

游戏城寨!Max

更多游戏资讯

评论 互动 拓展

10月下旬

全国上市

光盘收录

不再受到篇幅限制

便于查阅和搜索的电子版

攻略＋评测

继续保留广受好评的 **levelup音乐台**

融合新闻、前瞻、视频的 **游戏资料库**

收集整理并精选出编辑推荐的 **掌机工具、小游戏**

收录近期最热门游戏的特色 **壁纸、主题**

火爆天下聚会收录游戏MM和聚餐比赛的 **视频、电子相册**

ISBN 7-88527-264-7

9 787885 272647

掌机王光盘定价：9.8元 本手册随盘附赠不能单独销售